INTERVISTA A JON HARE + NUOVO KUNG FU PER AMIGA! RETROTGM

395
12|22

THEGAMESMACHINE.IT

THE GAMES machine

HIGHLIGHT CONSOLE
GOD OF WAR: RAGNAROK
MARIO + RABBIDS SPARKS OF HOPE
BAYONETTA 3

SPIDER-MAN MILES MORALES
DI NUOVO A NEW YORK SU PC!

WORLD OF WARCRAFT DRAGONFLIGHT
PROVA E INTERVISTA SULLE ALI DEL DRAGO

2022 • Mensile • N°395 • €5,90
P.I. 26/11/22

MARVEL'S MIDNIGHT SUNS
La Casa delle Idee... a turni!

ATARI 50: THE ANNIVERSARY
Mezzo secolo di videogiochi!

PERCHÉ IL GIOCO NON PUÒ ATTENDERE

STORAGE DALLE ELEVATE PRESTAZIONI, PROGETTATO APPOSITAMENTE PER IL GAMING

Aumenta la capacità e la velocità per avviare i tuoi giochi preferiti in pochi istanti e conquistare la vittoria rapidamente. Sia che tu giochi su PC o console, la gamma WD_BLACK™ è stata progettata appositamente per adattarsi alle tue esigenze.

- PRESTAZIONI AL MASSIMO
- MAGGIORE CAPACITÀ
- ABBATTI I TEMPI DI CARICAMENTO
- STORAGE AFFIDABILE
- PROGETTATA PER IL GAMING

WDBLACK.COM

WD_BLACK™

©2022 Western Digital Corporation o sue affiliate.
Tutti i diritti riservati. Western Digital, il logo Western Digital, WD_BLACK e il logo WD_BLACK sono marchi registrati o marchi commerciali di Western Digital Corporation o delle relative affiliate negli Stati Uniti e/o in altri Paesi.

EDITORIALE

Nel futuro ognuno sarà famoso al mondo per 15 minuti.
Credo che in molti, se non tutti, abbiate riconosciuto la frase, pronunciata da **Andy Warhol** e incisa al MOMA di New York nel 1970, diventando ai giorni nostri addirittura più profetica di quanto fosse lecito aspettarsi. L'affermazione apparve per il prima volta nel catalogo di una mostra di Warhol in Svezia e, sebbene la paternità di quelle parole fu in parte rivendicata da Nat Finkelstein – non sapremo mai la verità, secondo il celebre fotografo sarebbero state composte originariamente da domanda e risposta, durante una loro conversazione – l'artista più famoso della Pop Art le ritenne rappresentative di una **società mediatica in inarrestabile movimento**. All'epoca gli unici segni visibili di un pensiero così incredibilmente lungimirante erano la televisione, la sempre maggiore diffusione delle tecnologie audio-visive, la notorietà data da sciocchezze messe in risalto da un poderoso numero di media (vincite a quiz televisivi o lotterie, ad esempio) e la possibilità, certo più virtuosa, che un corto cinematografico potesse essere realizzato praticamente da chiunque; l'avvicinamento teorico al significato della frase, però, è qualcosa che trova maggiore riscontro nel nostro presente, e continua a ingigantirsi via via che le reti telematiche si arricchiscono di canali sempre più accessibili, sulla strada lastricata da soggetti come **Twitter, Facebook, Youtube, Twitch e Tik Tok**, per citare solo quelli che effettivamente possono garantire da un momento all'altro un'enorme e più o meno duratura celebrità. Già, ma in che modo? La cosa che, in questi giorni, mi ha portato a ricordare la profezia di A.W. non sono **blogger, influencer e creator**, ma il fatto che gli stessi strumenti che permettono a un numero sempre più largo di persone di farsi sentire e mettersi in evidenza consentono anche uno **spettacolo di odio collettivo** storicamente senza precedenti, capace di ingrassare le cattivissime reazioni di singoli o lauti gruppi di individui fino a garantirne una paragonabile cassa di risonanza. "*Nel futuro ognuno sarà famoso al mondo per 15 minuti*", quindi, ma il geniale artista non avrebbe sbagliato aggiungendo "*...e ancora di più potrà augurare ogni male a chiunque facendolo sapere a tutti, in ogni parte del globo*", che poi è una conseguenza degli stessi mezzi.

GLI STESSI STRUMENTI TELEMATICI PER UNA NOTORIETÀ PIÙ O MENO EFFIMERA CONSENTONO UNO SPETTACOLO DI ODIO COLLETTIVO STORICAMENTE SENZA PRECEDENTI

Nell'ambiente dei videogiochi contiamo esempi di ogni tipo, la gran parte dei quali possono essere applicati a qualsiasi altro settore: la pensi diversamente su qualcosa che mi sta a cuore? Bene, allora in 'virtù' di quello che in molti ritengono anonimato – e in alcuni casi riesce ancora a esserlo – **la persona odiata può essere insultata in qualsiasi modo per etnia, sesso o idee**, con gli auguri di morte che riescono spesso ad assicurarsi il primato in quanto ad ampiezza del palcoscenico. Un circolo vizioso da cui non si riesce a uscire nemmeno con le migliori intenzioni, perché anche quando ti metti a difendere qualcuno – com'è successo a noi lo scorso mese stigmatizzando le minacce agli **autori del nuovo Monkey Island** – uno dei risultati che otterrai è contribuire alla diffusione del messaggio, il tuo ma anche quello contro cui ti stai schierando. E in questo caos, dal quale è possibile restare lontani solo evitando di scendere nell'agone e commentare, cosa che da una posizione come la nostra sarebbe comunque sbagliato, a volte accade il contrario di quel che normalmente ti aspetteresti: per un gioco come **GoW Ragnarok** puoi facilmente prevedere incazzature anche violente attribuendogli un giudizio molto positivo – ché in genere le major sono viste come lo spirito di ogni male, e certo si guadagnano sovente critiche sensate – ma è più difficile attendersi **minacce di morte** se fai l'opposto, com'è successo a un redattore coreano di un noto network di giornalismo videoludico che gli ha assegnato una risicata sufficienza. Dei **voti della stampa intorno ai videogiochi** prima o poi spenderò qualche ponderata riflessione, ho le mie idee sul perché i numerini in calce alle recensioni siano nel nostro settore spostati verso l'alto, con annessa comprensione del giudizio da parte dei lettori (70? Scaffale, laddove nel cinema può essere un signor voto), ma non è lo scopo di questo amareggiato editoriale. Per la verità non ho nemmeno un obiettivo preciso, spero solo che nella **comunità di TGM** sia sempre meno esaltata la pericolosa nettezza del **bianco o del nero**: una **scala di grigi** è magari meno affascinante, ma è lì che quasi sempre si nasconde la verità.

UNA SCALA DI GRIGI È MAGARI MENO AFFASCINANTE, MA È LÌ CHE QUASI SEMPRE SI NASCONDE LA VERITÀ

Mario "Second Variety" *Baccigalupi*

CARTA, COMPUTER E APP PER OGNI ESIGENZA

ABBONATI SUBITO!

TUTTE E VERSIONI DISPONIBILI E PAGA COME VUOI

WWW.THEGAMESMACHINE.IT/ABBONAMENTI

1 anno TUTTI I NUMERI a solo € 19,90
http://bit.ly/tgmdigital

App per iOS e Android
The Games Machine
a solo € 24,99*

*Il prezzo finale può variare a seconda delle offerte di Magzter (gestore del servizio)

PostaPremiumPress
Posteitaliane

10 numeri a solo
€35,90 invece di ~~€59,00~~

COUPON DI ABBONAMENTO

Sì! Mi abbono a **The Games Machine**

Riceverò 10 numeri a soli **35,90 euro** anziché 59 euro

▷ **Inviate The Games Machine al mio indirizzo:**

Cognome e Nome _____

Via _____ N. _____

Località _____ CAP _____ Prov. _____

Tel. _____ email _____

▷ **Scelgo di pagare, in un unico versamento:**

- ☐ Con un **bollettino postale** intestato ad Aktia Srl - **CCP N° 1031043225**
- ☐ Con **bonifico bancario: IBAN IT 89 L 07601 01600 001031043225**
- ☐ Dal sito web tramite **Carta di credito** o **Paypal**: **www.thegamesmachine.it/abbonamenti**
- ☐ Direttamente su PAYPAL: **paypal.me/Aktiasrl**

Avvenuto il pagamento, se vuoi accelerare la procedura, puoi inviarci la scansione della ricevuta via email: **abbonamenti@thegamesmachine.it** o messaggio whatsapp al numero: **346.4915670**

Il tuo abbonamento partirà con il numero successivo di TGM rispetto a quello in edicola oppure prolungherà in automatico quello esistente.

Per domande, curiosità e problemi siamo sempre a tua disposizione: scrivici ad abbonamenti@thegamesmachine.it

OFFERTA VALIDA SOLO PER L'ITALIA (TGM 395)

ABBONANDOTI AVRAI DIRITTO AI SEGUENTI VANTAGGI

PREZZO BLOCCATO:
per tutta la durata dell'abbonamento non pagherai un euro in più, anche se il prezzo di copertina dovesse subire aumenti.

TUTTI I NUMERI ASSICURATI:
se per cause di forza maggiore qualche numero della rivista non venisse stampato, l'abbonamento verrà prolungato fino a raggiungere i numeri previsti.

ASSISTENZA:
per ogni problema inviarci una email all'indirizzo **abbonamenti@thegamesmachine.it** oppure un messaggio WHATSAPP al numero **346.4915670**

TGM 395

SOMMARIO

3 Editoriale
5 Sommario
6 Spotlight

COVER STORY
12 World of Warcraft Dragonflight: Il risveglio dei draghi

REPORTAGE
16 Marvel's Midnight Suns

RECENSIONI
20 Gotham Knights
24 Marvel's Spider-Man: Miles Morales
26 Call of Duty Modern Warfare 2
28 Sonic Frontiers
30 Resident Evil Village: Espansione dei Winters
32 The Dark Pictures Anthology: The Devil in Me
34 A Plague Tale: Requiem
36 FIFA 23
38 Scorn
40 Uncharted: Raccolta L'Eredità dei Ladri
42 Saturnalia
44 Pentiment
56 Vampire Survivors
58 Evil West
60 Atari 50: The Anniversary Celebration
62 Prodeus
64 The case of the Golden Idol
66 Batora: Lost Haven
68 Warhammer 40.000: Shootas, Blood & Teef
70 Signalis
72 Cultic
74 Ghost Song
76 Highlitght Console: God of War Ragnarok
78 Highlitght Console: Bayonetta 3
79 Highlitght Console: Mario + Rabbids Sparks of Hope
80 Recensioni in breve

INSERTO SPECIALE
47 RetroTGM: presente e passato del retrogaming!

RUBRICHE
18 Facce da TGM
82 Time Machine
86 TGM Classic
88 TecnoTGM
90 Hardware
94 L'Angolo di Bovabyte
96 TGM Incontra... Santa Ragione

12 **WORLD OF WARCRAFT DRAGONFLIGHT:** Hands-on e intervista sul potente ritorno di WoW.

20 **RECENSIONI:** Gotham Knights, Miles Morales, Modern Warfare 2, Sonic Frontiers e tanti altri...

ATARI 50: Rece della collection, Time Machine storica e TGM Classic su Demon Attack. 60

76 **HIGHLIGHT CONSOLE:** Le prove di GoW Ragnarok, Bayonetta 3 e Mario + Rabbids Sparks of Hope!

TGM INCONTRA... SANTA RAGIONE Intervista allo studio di Saturnalia, team dal gran talento. 96

A cura di **Daniele "alteridan" Dolce (news@thegamesmachine.it)**

SPLINTER CELL PERDE PEZZI

Il team che si sta occupando del remake di Splinter Cell ha perso una figura importante: si tratta del director David Grivel, che ha annunciato la sua fuoriuscita dall'organico di Ubisoft. Dopo oltre undici anni durante i quali ha partecipato a molti progetti – da Assassin's Creed a Far Cry – Grivel ha deciso di lasciare la compagnia franco-canadese per lanciarsi in una nuova avventura. L'ormai ex esponente di Ubisoft fa sapere che non si tratta di un addio ma di un arrivederci, giacché rimarrà nel giro dell'industria dei videogiochi, sebbene non abbia ancora reso noto quali saranno i suoi prossimi progetti. Nel frattempo non si sa ancora chi prenderà il posto di Grivel alle redini del remake di Splinter Cell, i cui lavori stanno andando avanti presso Ubisoft Toronto. Da notare che la stessa Ubisoft ha di recente confermato che la riedizione del primo capitolo della serie presenterà alcune modifiche alla storia, che dunque sarà rimaneggiata per essere al passo coi tempi.

IL FUTURO DI CD PROJEKT

CD Projekt ha annunciato alcuni dei progetti in lavorazione presso i vari studi sotto il suo controllo. Partendo da The Witcher, è stato svelato un videogioco dal nome in codice Sirius in lavorazione presso The Molasses Flood, lo studio con base a Boston acquisito esattamente un anno fa: si tratterà di un titolo che unirà sia componenti single player che multiplayer. Vi è poi Polaris, sviluppato internamente da CD Projekt RED, che segnerà l'inizio di una nuova trilogia: un videogioco di ruolo sviluppato con l'Unreal Engine 5 grazie a una partnership con Epic Games. Da notare che la compagnia ha intenzione di pubblicare tutti i capitoli della trilogia in un arco di tempo pari a sei anni dall'uscita del primo videogioco. Per finire, abbiamo anche Canis Majoris: in questo caso si tratterà del remake del primo The Witcher realizzato esternamente da Fool's Theory. Sul versante di Cyberpunk, la compagnia ha dato il via allo sviluppo di Orion. Questo progetto è portato avanti dalla nuova divisione nordamericana di CD Projekt RED e si pone l'obiettivo di esprimere al meglio il potenziale dell'ambientazione. Per finire, la compagnia sta predisponendo una nuova IP creata da zero all'interno della compagnia. Il nome in codice di questa proprietà intellettuale è Hadar, tuttavia viene precisato che i lavori sono ancora in uno stadio embrionale, tanto che al momento non sono previsti videogiochi basati su questa IP.

SAVVY GAMES GROUP

L'ARABIA CERCA IL PETROLIO VIRTUALE

Non è certo una novità dell'ultimo minuto l'ingresso dell'Arabia Saudita nell'industria dei videogiochi, d'altronde già all'inizio dell'anno abbiamo assistito all'acquisizione di SNK da parte di una società controllata dal principe ereditario del paese mediorientale. Tuttavia adesso veniamo a sapere che Savvy Games Group – una società statale dell'Arabia Saudita – ha intenzione di acquisire un grosso publisher di videogiochi. A tal proposito, la compagnia fa sapere di aver già accantonato 13,3 miliardi di dollari per portare a termine l'operazione, tuttavia non si conosce ancora quale sia il publisher adocchiato dalla corona saudita. Inoltre, Savvy Games Group ha intenzione di mettere in atto un piano di investimenti da circa 38 miliardi di dollari allo scopo di diventare un punto di riferimento nel mondo dei videogiochi entro il 2030.

UN REMAKE INASPETTATO

A sorpresa, Cyan Inc. ha annunciato di essere al lavoro sul remake di Riven. Il sequel di Myst sta quindi per essere oggetto di un rifacimento dopo ben venticinque anni dal lancio originale. Non si tratterà di una versione rimasterizzata, bensì di un remake moderno che sfrutterà le tecnologie attuali per rendere il gioco al passo coi tempi. Per esempio, gli sviluppatori fanno sapere che non si tratterà di un punta e clicca, ma di un'avventura in cui ci si potrà muovere in prima persona negli ambienti tridimensionali. Per ora non si conoscono ulteriori dettagli, ma il team promette di diffondere altre notizie man mano che proseguirà nei lavori.

» FRONTIER SI ESPANDE
La compagnia di David Braben ha completato la sua prima acquisizione di uno studio esterno: si tratta di Complex Games, già autore del tattico Warhammer 40,000: Chaos Gate – Daemonhunters.

» GYLT DIVENTA MULTIPIATTAFORMA
Con l'imminente chiusura di Stadia, in molti si chiedono che fine faranno le esclusive di tale piattaforma. Una di queste, l'horror Gylt di Tequila Works, uscirà anche su PC nel corso del prossimo anno.

» CONTROL 2 È UFFICIALE
Remedy e 505 Games hanno siglato l'accordo di collaborazione per dare il via ai lavori sul sequel di Control. Il gioco utilizzerà ancora una volta il Northlight Engine, il motore proprietario dello studio finlandese.

» WITCHFIRE SI FA ATTENDERE
The Astronauts hanno annunciato il rinvio di Witchfire, il cui lancio in early access è slittato ai primi mesi del 2023. Il ritardo è dovuto alla modifica in corsa della struttura di gioco, ora semi open world.

» CAMBIO AL VERTICE DI CD PROJEKT
Marcin Iwiński ha fatto sapere di avere intenzione di lasciare il ruolo di co-CEO di CD Projekt entro la fine di quest'anno. Iwiński rimarrà all'interno dell'organico.

» MICROSOFT TAGLIA IL PERSONALE
La Casa di Redmond ha licenziato circa un migliaio di persone distribuite nelle varie divisioni della compagnia, compresa quella gaming e Xbox. I tagli sono dovuti alla difficile contingenza economica globale.

TORNA DEUS EX?

Sembra che un nuovo Deus Ex sia in sviluppo presso Eidos Montreal, lo studio di sviluppo precedentemente di proprietà di Square Enix e dalla fine dell'estate passato nelle mani di Embracer Group. L'indiscrezione è stata riportata da Jason Schreier, il quale ha dichiarato che lo studio canadese starebbe lavorando a un nuovo progetto legato al franchise di Deus Ex, tuttavia i lavori sarebbero ancora in uno stadio embrionale. Il giornalista di Bloomberg ha poi fatto sapere che Eidos Montreal avrebbe altri due progetti in cantiere: uno legato a una nuova IP, l'altro sarebbe una partnership con Microsoft per il co-sviluppo di Fable.

F1 MANAGER PUNTA ALLA PROSSIMA STAGIONE

A distanza di meno di pochi mesi dall'uscita avvenuta sul finire dello scorso agosto, Frontier ha annunciato di aver interrotto il supporto a F1 Manager 2022. L'ultima patch per il gestionale dedicato al mondo della Formula 1 sarà infatti quella finale. Lo studio britannico ha spiegato che questo aggiornamento risolve vari problemi segnalati dagli utenti, ma non alcune delle criticità più importanti che il gioco si trascina sin dal lancio. Nello specifico, l'aggiornamento non va a correggere il comportamento delle monoposto doppiate in regime di safety car, che dunque continueranno a non potersi sdoppiare superando la vettura di sicurezza. Non viene nemmeno corretta la simulazione del DRS: l'ala mobile è difatti troppo potente, ben più di quanto avviene nella realtà, e offre un vantaggio significativo alla vettura che sta superando quella che la precede. Frontier staccherà la spina al supporto prima di aver corretto tutti i problemi più importanti per concentrare le risorse dello studio nello sviluppo della prossima iterazione della serie in uscita l'anno prossimo. Inutile dire che questa mossa ha spiazzato gli utenti, i quali si sono riversati nella sezione recensioni di Steam per manifestare tutto il loro disappunto.

GLI DEI SI RIFANNO IL TRUCCO

Dopo aver coinvolto tutti gli Age of Empires, ecco che il lavoro di restauro degli RTS della vecchia Ensemble Studios sta per interessare anche un altro strategico mitologico, nel vero senso della parola. Microsoft ha difatti annunciato Age of Mythology Retold, versione rimasterizzata del celebre videogioco che vede egizi, norreni e greci, nonché atlantidei introdotti con l'espansione, scontrarsi in battaglie per la supremazia in tempo reale. "Sappiamo che la community di Age of Mythology ha chiesto a gran voce una Definitive Edition di questo gioco e finalmente ci siamo," ha dichiarato Michael Mann, studio head di World's Edge. "Stiamo lavorando alacremente per riportare alla gloria il videogioco originale con un comparto grafico aggiornato, nuove funzionalità e molto altro." Non si conosce una data di uscita per Age of Mythology Retold, ma la Casa di Redmond fa sapere che presto ci fornirà ulteriori dettagli. È stato infine precisato che il gioco sarà disponibile al lancio nel catalogo di PC Game Pass.

UN NUOVO MARATHON IN VISTA?

Ricordate Marathon, la trilogia di sparatutto targata Bungie? Se siete videogiocatori esperti è molto probabile che la risposta sia affermativa, mentre chi si è avvicinato a questo mondo solo in tempi più recenti difficilmente conoscerà questi FPS considerati gli antenati di Halo. Ebbene, pare proprio che nel futuro di Bungie ci sia spazio anche per un reboot di Marathon. Secondo indiscrezioni di stampa, infatti, lo studio da poco entrato a far parte della scuderia PlayStation starebbe già lavorando a un nuovo capitolo della serie. Il progetto, che sembra sia attualmente in pre-alpha, viene definito come uno sparatutto multiplayer incentrato sulla dinamica dell'estrazione di risorse ed equipaggiamento, sulla scia di Escape from Tarkov per intenderci, tanto che se si muore si perde tutto ciò che è stato raccolto fino al momento della dipartita. Il reboot di Marathon viene inteso come un videogioco live service, con tanto di ricompense e progressione stagionali, probabilmente con un sistema simile a quello impiegato dalla stessa Bungie in Destiny.

STADIA AL CAPOLINEA

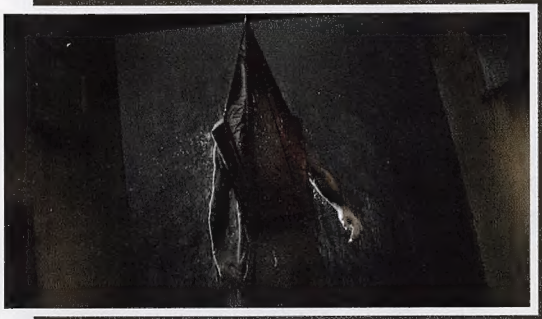
I più scettici potrebbero affermare di non essere sorpresi dalla notizia, ma in ogni caso dopo varie indiscrezioni circolate nei mesi scorsi è arrivata l'ufficialità: Google Stadia chiude i battenti. La compagnia ha fatto sapere che i server cesseranno di funzionare il prossimo 18 gennaio 2023. Ciò significa che fino a quella data sarà possibile accedere alla propria libreria di titoli da giocare in cloud streaming, dopodiché quei videogiochi diventeranno permanentemente inaccessibili. A questo punto vi starete chiedendo se la compagnia ha previsto una qualche forma di compensazione. Ebbene, tutti gli utenti di Google Stadia verranno rimborsati integralmente in caso abbiano acquistato hardware (controller, founder edition, ecc), videogiochi e add-on. Gli abbonamenti a Stadia Pro, invece, non verranno rimborsati. Nel frattempo, Google ha già chiuso lo store digitale di Stadia, pertanto non è più possibile acquistare nulla. Cala così il sipario sulla piattaforma di Google, dopo meno di quattro anni dal lancio: un altro prodotto che va ad aggiungersi alla lunga lista di falimmenti della compagnia di Mountain View.

UCRONIA SUDCOREANA

NCSoft ha presentato un nuovo sparatutto in terza persona di stampo MMO denominato Project LLL, nome in codice che con buona probabilità verrà modificato più avanti durante lo sviluppo del gioco. Stando alle prime informazioni, Project LLL potrà contare su un vasto open world di oltre 30 chilometri quadrati interconnesso ed esplorabile senza alcuna soluzione di continuità. Per quanto riguarda le opere che il team di sviluppo ha utilizzato come fonte di ispirazione, vengono citati il Ciclo delle Fondazioni di Isaac Asimov, Dune di Frank Herbert, nonché vari racconti di Philip K. Dick. Viene fatto sapere che Project LLL sarà ambientato in una versione alternativa della Terra in cui si fonderanno vari elementi piuttosto diversi tra loro: a partire da una Seul devastata, passando per l'Impero Bizantino e la tecnologia che si pensa possa venire impiegata nel XXIII secolo. NCSoft annuncia che ci vorrà ancora molto tempo prima che l'opera possa vedere la luce, tanto che la compagnia coreana ipotizza un lancio su PC nel 2024.

DRAGON AGE A PASSO SPEDITO

I lavori su Dragon Age: Dreadwolf hanno raggiunto un punto importantissimo della tabella di marcia: è stata completata la fase alpha dello sviluppo. Gary McKay, studio manager di BioWare, ha fatto sapere che l'opera può essere giocata nella sua interezza dall'inizio alla fine. Ciò non significa che lo sviluppo sia terminato, anzi, adesso gli sforzi del team si concentreranno su altre parti dei lavori. Per esempio, BioWare dovrà perfezionare il comparto grafico, potrà affinare e rifinire le varie dinamiche del gameplay, dovrà valutare il ritmo di gioco e far sì che il tutto si amalgami al meglio con la narrazione. Speriamo che non ci sia da aspettare molto a lungo.



RITORNO A SILENT HILL

Konami ha deciso di andare all-in su Silent Hill presentando non uno, non due, ma ben tre nuovi videogiochi e un paio di progetti collaterali. Tra questi spicca il remake di Silent Hill 2, che riproporrà in chiave moderna le vicende di James Sunderland nella sua ricerca di indizi nell'omonima cittadina, dopo aver ricevuto una misteriosa lettera dalla moglie deceduta Mary. Questa riedizione è in lavorazione presso Bloober Team, lo studio polacco esperto di videogiochi horror noto soprattutto per Layers of Fear, Observer e The Medium. Nessuna notizia circa la data di uscita, ma è molto probabile che possa arrivare sui nostri PC nel corso del prossimo anno. Il secondo progetto a tema Silent Hill si intitola invece Townfall ed è un videogioco del tutto originale frutto di una co-produzione tra Konami e Annapurna Interactive. Townfall è sviluppato da No Code Studios, il piccolo team indipendente autore del peculiare Stories Untold. Per finire, l'ultimo videogioco annunciato si intitola Silent Hill F e racconterà una storia inedita ambientata nel Giappone degli anni '60. Sceneggiato dallo scrittore e disegnatore giapponese Ryūkishi07, famoso per visual novel che trattano di omicidi, questo horror psicologico e soprannaturale è in sviluppo presso NeoBards Entertainment, lo studio taiwanese autore del multiplayer Resident Evil Resistance. Sul fronte dei progetti collaterali, invece, Konami ha annunciato di essere al lavoro su un nuovo film intitolato Return to Silent Hill. Il regista Christophe Gans, già autore dell'adattamento cinematografico originale della serie, si occuperà di questo progetto per il grande schermo. Infine, ci sarà spazio anche per Silent Hill: Ascension, un'esperienza interattiva realizzata da Genvid Entertainment, Bad Robot Games, Behaviour Interactive e dj2 Entertainment.

DIVORZIO PER PROJECT DAGGER

People Can Fly ha chiuso il rapporto di collaborazione con Take-Two Interactive relativo al finanziamento dello sviluppo e alla pubblicazione di Project Dagger, l'action adventure in lavorazione presso la divisione newyorkese della compagnia polacca. In cantiere da circa due anni, Project Dagger continuerà a essere sviluppato, sebbene People Can Fly non abbia ancora deciso se rivolgersi a un altro publisher o procedere sulla strada dell'auto-pubblicazione. La compagnia spiega inoltre che Take-Two Interactive non ha voluto esercitare il diritto di opzione sulla proprietà intellettuale, che dunque rimarrà nelle mani della stessa People Can Fly. Tuttavia, stando agli accordi, la società polacca dovrà risarcire il publisher di tutti i pagamenti anticipati che hanno contribuito a sostenere lo sviluppo di Project Dagger in questi ultimi due anni.

ZA/UM NELLA BUFERA

ZA/UM, lo studio di sviluppo che ha dato i natali a Disco Elysium, ha licenziato il game director Robert Kurvitz, la scrittrice Helen Hindpere e l'art director Aleksander Rostov. Immediatamente dopo il suo licenziamento, Robert Kurvitz ha avviato una causa contro la software house estone al fine di far luce su alcuni documenti nelle mani dei manager della compagnia. Dopodiché, l'attuale proprietà di ZA/UM e gli sviluppatori licenziati si sono lanciati pesantissime accuse reciproche. Da un lato, la proprietà accusa gli ex sviluppatori di comportamenti scorretti nei confronti degli altri dipendenti, dall'altro Robert Kurvitz e Aleksander Rostov ipotizzano una frode ai danni degli investitori nella scalata alla proprietà di ZA/UM. I due non escludono di ricorrere alle vie legali, sia in sede civile che penale, per far valere le loro ragioni e mostrare a chi di dovere le prove della presunta truffa. Nel frattempo, il CEO di ZA/UM Ilmar Kompus ha accusato il game designer Robert Kurvitz e l'azionista di minoranza Saandar Taal di aver creato e alimentato un ambiente di lavoro malsano. Secondo quanto dichiarato da Kompus, queste persone sarebbero state licenziate per non aver svolto il loro lavoro in maniera consona al ruolo da essi ricoperto. Non è tutto, però, giacché secondo Kompus ci sarebbe stato anche un tentativo di vendere illegalmente la proprietà intellettuale detenuta da ZA/UM. Insomma, la situazione è ancora in evoluzione ed è molto probabile che le cose si risolveranno in tribunale.

MICROSOFT PASSA AL CONTRATTACCO

Spuntano nuovi dettagli dai documenti consegnati da Microsoft all'antitrust britannica, l'autorità che sta procedendo alla valutazione sulla proposta di acquisizione di Activision Blizzard. Secondo quanto dichiarato dalla Casa di Redmond nella replica alla prima decisione dell'ente, Microsoft si è offerta di mantenere tutti gli accordi siglati in passato tra Sony e Activision Blizzard: tra questi spicca però una clausola decisamente importante che impedisce alla serie di Call of Duty di approdare su Game Pass per un numero imprecisato di anni. "L'accordo tra Activision Blizzard e Sony include restrizioni circa la possibilità di Activision Blizzard di inserire i titoli di Call of Duty nel catalogo di Game Pass per diversi anni," si legge nella memoria depositata direttamente dalla compagnia presso l'autorità per la concorrenza. Ciò va a confermare le indiscrezioni circolate nei mesi scorsi secondo cui la divisione PlayStation sta attivamente cercando di mettere i bastoni tra le ruote a Microsoft. Come? Stringendo accordi con altre compagnie per evitare che certi videogiochi non arrivino sul servizio in abbonamento della concorrenza. A quanto pare Sony ha davvero paura del Game Pass.

» WATCH

SHOULD WE STOP COMPARING GAMES TO EACH OTHER? (RAZBUTEN)

HTTPS://WWW.YOUTUBE.COM/WATCH?V=QC_SLTPASRS

Secondo alcuni comparare un videogioco a un altro videogioco, anche se i due titolo sono molto diversi tra loro, non ha molto senso. Ma è davvero così? In questo video della durata di una ventina di minuti, Razbuten illustra il suo punto di vista sulla questione, spiegando come in molti casi le comparazioni di questo tipo hanno in realtà un loro senso di esistere.

» READ

LAVORARE CON I VIDEOGIOCHI. COMPETENZE E FIGURE PROFESSIONALI

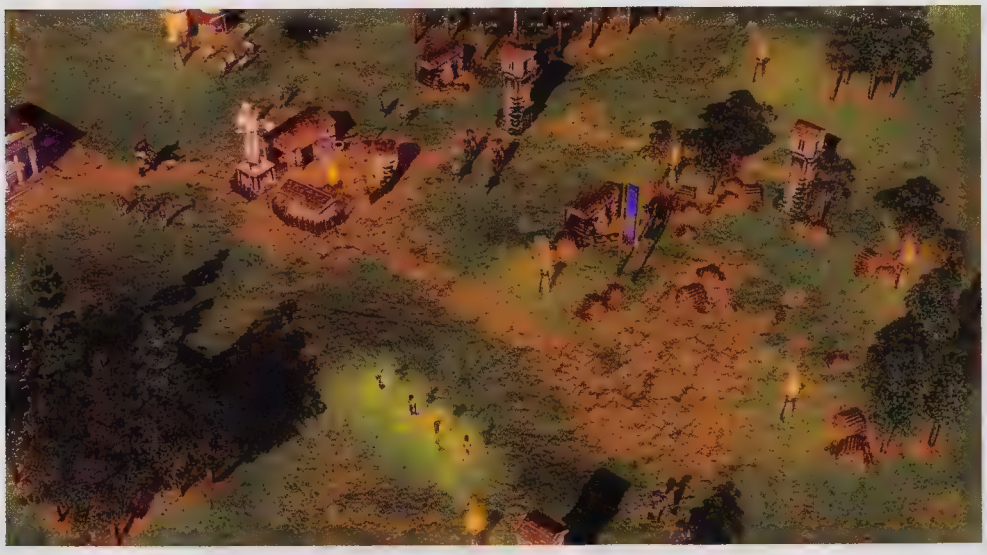
EDITORE: EDITRICE BIBLIOGRAFICA – PREZZO: € 20

Francesco Toniolo, studioso, docente e saggista, accompagna il lettore alla scoperta delle professioni legate all'industria dei videogiochi. Le competenze e i ruoli necessari sono moltissimi ed è importante conoscerli, così come è fondamentale approcciarsi a questo settore con la mentalità appropriata, a seconda delle proprie aspettative. Il volume di Toniolo si pone l'obiettivo di spiegare cosa succede dietro le quinte di un mercato in fortissima espansione che coinvolge circa la metà della popolazione mondiale, considerando tutte le piattaforme sulle quali vengono pubblicati videogiochi.

CORREVA L'ANNO...

11 novembre 2002. Ensemble Studios e Microsoft Game Studios pubblicavano Age of Mythology, lo spin-off a tema mitologico di una delle saghe di strategia in tempo reale più famosa in quegli anni. Al contrario di Age of Empires II, uscito all'incirca tre anni prima, l'ultima fatica (a quei tempi) di Ensemble Studios poteva contare su un nuovo motore grafico completamente 3D. La compagnia di Tony Goodman iniziò a sviluppare il BANG! Engine in parallelo ai lavori su AoE2, per questo il team che venne poi messo al lavoro su Age of Mythology poté sfruttare per la prima volta questo nuovo engine a partire dal 2001, quando lo sviluppo del

gioco – allora identificato internamente col nome in codice RTS3 – entrò nel vivo. Da notare che questo è stato anche il primo progetto sviluppato dopo l'acquisizione dello studio da parte di Microsoft. Durante questo periodo, Ensemble decise di allontanarsi in parte dalla fedeltà storica che aveva contraddistinto le produzioni precedenti, così da dedicarsi a uno strategico in tempo reale che permettesse agli sviluppatori di sperimentare nuove strade. Da qui nacque l'idea di inserire una componente sovrannaturale o fantastica nella formula classica. In seguito si decise di puntare sulla mitologia e di creare non soltanto tre civiltà ben differenziate tra loro, ma anche di realizzare per ognuna di esse un tris di sotto-fazioni, ciascuna legata a una diversa divinità. Ecco quindi che si optò per Zeus, Poseidone e Ade per i Greci; Ra, Iside e Set per gli Egizi; Odino, Thor e Loki per i Norreni. Di fatto ciò fece sì che Age of Mythology potesse contare su nove fazioni ben distinte, piuttosto che su un numero molto più alto di civiltà che, però, usavano uno stile di gioco molto simile le une dalle altre, come accadeva negli Age of Empires. A queste se ne andarono ad aggiungere altre tre con la successiva espansione The Titans, pubblicata l'anno successivo sul finire del mese di ottobre. L'espansione introdusse gli Atlantidei, i quali potevano contare sul supporto dei titani Crono, Gaia e Urano. The Titans aggiunse anche nuove unità mitologiche e la possibilità di schierare gli stessi titani sul campo di battaglia, opzione accessibile anche alle tre civiltà dell'Age of Mythology originale. Il cambio di ambientazione e le radicali modifiche al gameplay fecero immediatamente diventare Age of Mythology un vero e proprio cult tra gli appassionati di RTS, pertanto non stupisce che Microsoft abbia deciso di sviluppare una versione rimodernata di questo videogioco, a venti anni di distanza dalla sua uscita, come segnaliamo altrove su queste stesse pagine.



WORLD OF WARCRAFT: DRAGONFLIGHT

IL RISVEGLIO DEI DRAGHI

Dopo essere rimaste celate al mondo per 10.000 anni, le Isole dei Draghi si sono risvegliate. Insieme a luoghi inesplorati, meraviglie mai viste e, perché no, una bella chiacchierata con chi ne sa a pacchi, dagli abissi di tempi dimenticati s'apprestano a emergere poteri elementali e segreti inenarrabili.

di Alessandro "Paul Petta" Alosi

Il 29 novembre World of Warcraft ha cambiato volto con Dragonflflight, la nuova espansione basata sui draghi. Il tempo del relax è finito, la chiamata alle armi riguarda tutti perciò ogni avventuriero di Azeroth ha l'obbligo di farsi trovare pronto. A cosa? Al peggio, naturalmente.
Peggio che in realtà si spera sia il meglio previsto da Blizzard per noi, eroi mai domi né sazi d'avventure ai confini ni dell'immaginazione, forgiati da battaglie quasi ventennali. Dopo aver provato Dragonflflight fino alla pre-patch, quindi all'introduzione dell'Evocatore Dracthyr, e aver assaggiato le Isole del Drago comprese l'area inedita Forbidden Reach (e un nuovo dungeon), la sensazione è che l'espansione sia uno scrigno traboccante di draghi, terre selvagge, tesori incredibili e ancora draghi. C'è molto altro, però, ad attenderci nel nuovo continente, sicché un recap propedeutico è d'uopo.

LO SUNTO DE LI SUNTI

Il riferimento non riguarda solo il Volo Draconico, il nuovo sistema di spostamento aereo a bordo di quattro draghi/mount, uno per ciascuna nuova zona, da plasmare a piacimento tra aspetto e abilità di volo. Il pensiero va anche al sistema di talenti rivisitato, un cambiamento atto ad aumentare il livello di personalizzazione delle build attraverso un albero talenti legato alla specializzazione e uno legato alla classe, a seconda delle abilità specifiche o generiche su cui si intende intervenire. Sulla carta la duplice opportunità dovrebbe tradursi in più combinazioni di talenti a disposizione e, quindi, in una quantità di build maggiore rispetto al passato: chi vivrà vedrà, ma la premessa è eccitante. Lo è anche la riprogettazione delle professioni tramite degli ordini di lavoro controllati dai giocatori, dei nuovi equipaggiamenti specifici e un sistema di specializzazioni nuovo di zecca, così come è interessante il rifacimento dell'UHD presumibilmente avvenuto seguendo le indicazioni fornite dalle mod più diffuse, un ritocco che pare donare un'aria più moderna alla user experience e al gioco stesso.

CIAO DRACTHYR

Per quanto concerne le Isole dei Draghi, queste sono divise in quattro zone: le turbolente Sponde del Risveglio, le vaste Pianure di Ohn'ahran, la brulla Vastità Blu e la maestosa Thaldraszus. Purtroppo non ho potuto visitare ciascuna regione, il viaggio per il momento mi ha portato prima sull'Isola Proibita e poi sulle Sponde del Risveglio, due ambientazioni utili soprattutto per rompere il ghiaccio con la vera, grande novità di Dragonflight: l'Evocatore Dracthyr, la nuova combinazione classe/razza rappresentata da un essere draconico capace di assumere all'occorrenza le sembianze umane e di svolgere il ruolo di DPS a media distanza (Devastazione) o healer (Conservazione). Le abilità dei Dracthyr sono strettamente legate alla loro natura, dunque sputano fuoco in un cono frontale, volano brevemente sopra i nemici per bombardarli dall'alto, canalizzano raggi d'energia e fanno tante altre cosucce interessanti come potenziare alcune abilità per massimizzarne gli effetti. Incantesimi ad area e a target singolo abbondano ma non mancano neppure le cure, i buff e persino un volteggio, la capacità di spiccare il volo dopo un breve caricamento. Ci vuole un po' di pratica con la dinamica, scendere in picchiata e tornare in quota sfruttando la velocità della discesa richiede un minimo d'allenamento, tuttavia la soddisfazione ripaga del tempo speso col tutorial quando si coprono velocemente lunghe distanze. Non si può volare in eterno, ci sono giusto un paio di trick per guadagnare temporaneamente spinta e non se ne può abusare a causa dei limiti nell'utilizzo, eppure quel che ho provato mi ha detto che i VIP della prossima espansione saranno proprio i Dracthyr. Oltre all'ovvia comodità insita nel volo, la capacità di muoversi per un piccolo lasso di tempo senza toccare il suolo o di planare dopo un salto mi sono tornate comode per evitare alcuni effetti AoE specie nello scontro con l'ultimo boss del dungeon Pozze della Vita di Rubino. Questi sono i nuovi contenuti previsti da Dragonflight, un'espansione incentrata su una specie da sempre fondamentale nelle vicende che riguardano Azeroth e fantastici dintorni. Non bastano una Beta e nemmeno una pre-patch a fornire prove inconfutabili su quel che sarà, di certo c'è solo che Blizzard ha rispoverato gli Stormi dei Draghi forse per riavvicinarsi ai fan della lore dopo l'escursione narrativa nell'Aldilà di Shadowlands. Ammirare da vicino gli immensi colossi con la coda fa sempre un certo effetto, è innegabile, tuttavia a stupire maggiormente è la nuova classe/razza con due ali che sembrano una promessa di libertà per tutti gli eroi di World of Warcraft. Le sensazioni sono positive, le Isole dei Draghi danno l'impressione di essere un continente truce, violento, talmente imbronciato e inospitale da fare sospettare che, da qualche parte nei reconditi recessi di quelle terre primordiali, si nascondano tesori inestimabili e atavici segreti che nessuno deve scoprire.

LE DRACONICHE VERITÀ DI GRAHAM BERGER

La decima espansione dell'immortale MMORPG di Blizzard è qui per stravolgere le epiche vite degli innumerevoli campioni che combattono le avversità in nome dell'Orda o dell'Alleanza. Tra le Isole dei Draghi e la possibilità di diventare un Cavalcadraghi, senza scordare la nuova UI, il rinnovo delle professioni e la rivisitazione dei talenti, la novità più intrigante è l'Evocatore Dracthyr, la prima combinazione classe/razza a fare la sua comparsa su Azeroth. L'arrivo dei Dracthyr è certamente un evento importante per World of Warcraft, ma fino a che punto lo è? A rispondere al quesito ci ha gentilmente pensato, in esclusiva assoluta per TGM, **Graham Berger, Sr. Game Designer di World of Warcraft**: "*L'aggiunta di una nuova razza o classe è sempre un momento emozionante, e l'Evocatore Dracthyr fa entrambe le cose insieme. L'Evocatore è la prima specializzazione DPS caster aggiunta al gioco dalla sua pubblicazione nel 2004, e la prima specializzazione guaritore aggiunta da Mists of Pandaria. Grazie a questo e all'enorme quantità di personalizzazioni sia per la forma draconica che per quella Visage (umana, ndAle), la nuova classe/razza è un modo fresco e inedito di vivere World of Warcraft. Risvegliatisi da una stasi durata migliaia di anni, i Dracthyr non conoscono il mondo: Dragonflight racconterà la storia del loro viaggio alla ricerca di un posto nella società e del loro incontro con l'eredità del loro creatore, Neltharion*".

La capacità di volare è la skill di cui non potrete più fare a meno.

L'abilità Disintegrazione di un Evocatore Devastazione Dracthyr.

LA STORIA DEL VIAGGIO DEI DRACTHYR ALLA RICERCA DI UN POSTO NELLA SOCIETÀ E DEL LORO INCONTRO CON L'EREDITÀ DEL LORO CREATORE, NELTHARION

COME SI CREA UN DRAGO

Oltre a essere il sogno nel cassetto di molti, impersonare un drago offre sicuramente dei vantaggi e, tra PvE e PvP, ci sarà da divertirsi. Come spiega Graham, non è stato facile progettare delle meccaniche draconiche e poi trasporle in game in maniera convincente: "*Il team ha dedicato tutto se stesso alla creazione dell'Evocatore Dracthyr e a far sì che soddisfi la fantasia di giocare nei panni di un essere draconico. Il Dracthyr è il nostro personaggio più complesso in assoluto e dispone di numerose animazioni per dare la sensazione di volare mentre si combatte. Gli effetti visivi e sonori sono unici per ogni colore di magia draconica, per accentuarne le differenze e farle risaltare. La nuova meccanica dell'Incantesimo Potenziato ha subito numerosi aggiustamenti dall'idea iniziale fino a oggi, sempre cercando di enfatizzare l'istante prima che il drago soffi il fuoco. La tensione quando un drago respira, preparandosi a scatenare la sua furia, è importante quanto il momento in cui la fiamma viene sprigionata. Al di là delle difficoltà tecniche o artistiche, ogni nuova classe presenta la sfida di dover rappresentare un modo nuovo e diverso di giocare, senza risultare sbilanciata. Le peculiari skill dei Dracthyr vogliono sottolineare due temi principali: la loro capacità di volare e il loro legame familiare e i valori condivisi con i Cavalcadraghi*".

LE SKILL DEI DRACTHYR SOTTOLINEANO DUE TEMI PRINCIPALI: LA CAPACITÀ DI VOLARE, IL LEGAME FAMILIARE, I VALORI CONDIVISI CON I CAVALCADRAGHI

I DRACTHYR FRA GENESI E FUTURO

È chiaro che i Dracthyr hanno richiesto un gran lavoro su più livelli. Ora però facciamo un passo indietro e scopriamo come sono nati questi esseri fieri e maestosi anche nella tragedia: "*Con Dragonflight sapevamo di voler dare ai giocatori la possibilità di giocare come un drago, tuttavia gli approcci al vaglio avevano dei pro e dei contro. Potevamo creare una nuova razza draconica, ma così avremmo potuto puntare solo su alcune abilità da drago, forse un soffio di fuoco, un colpo di coda e magari qualcosa legato al volo. In alternativa potevamo creare una classe che lanciasse magie draconiche come gli incantesimi rossi di Alexstrasza e quelli di bronzo di Nozdormu, però sarebbe stato difficile farla sembrare differente dai DPS caster già esistenti. È qui che è nata l'idea di prendere il meglio di entrambi i mondi e creare una razza e una classe! Avere una*

Un esempio di Dracthyr dell'Alleanza. For the Horde!

L'ammaliante forma Visage/Umana di Alexstrasza.

sola razza con la sua unica classe ha finito per dare vita a un sacco di fantastiche opportunità uniche per l'Evocatore Dracthyr, come le animazioni delle ali e della coda che lo rendono così particolare. Un aneddoto divertente sulle sue origini è che, all'inizio di ogni nuova funzionalità, ci piace sperimentare molto. Il team ha centinaia di idee diverse ed è utile provarle nei playtest il prima possibile per vedere quali funzionano meglio. Il modello del Dracthyr non era ancora pronto quando stavamo realizzando alcuni dei primi incantesimi come Soffio di Fuoco, ma poiché volevamo vedere come ci si sentiva ad avere un personaggio alato che compiva queste azioni, abbiamo usato lo Stoneborn di Revendreth (un gargoyle, ndr) per realizzare i primi prototipi".

LE ISOLE DEI DRAGHI DANNO L'IMPRESSIONE DI ESSERE UN CONTINENTE TRUCE, VIOLENTO, TALMENTE IMBRONCIATO E INOSPITALE DA NASCONDERE TESORI INESTIMABILI E ATAVICI SEGRETI

TUTTI PRONTI?

Ok, ma quali sono le aspettative del team circa il lancio di un'espansione ricca di promesse e di responsabilità come Dragonflight? I veterani di Blizzard e WoW devono anche confrontarsi con una comunità dall'enorme peso specifico. "*I feedback durante l'Alpha e la Beta ci hanno aiutato enormemente a perfezionare la messa a punto dell'Evocatore Dracthyr, tuttavia non c'è niente di meglio del periodo in cui una nuova classe viene presentata all'intera comunità. Non vediamo l'ora di vedere tutti i giocatori attraversare le Isole Proibite, conoscere i Dracthyr, salire di livello nelle Isole del Drago e iniziare a partecipare ai contenuti di gruppo insieme ai loro amici. Nel periodo pre-lancio abbiamo offerto molti approfondimenti e rivelazioni, mentre con la pubblicazione chi non ha avuto la possibilità di provare il nuovo personaggio durante la Beta potrà giocarci in prima persona. L'Evocatore Dracthyr è diverso da qualsiasi altra classe di World of Warcraft e possiede delle abilità singolari, siamo veramente impazienti di scoprire quale accoglienza gli riserverà il grande pubblico e in quali modi creativi sfrutterà le sue capacità*".

Il profumo d'inedite avventure in terre misteriose si fa sempre più intenso, ecco perché la chiosa dello speciale non può che tentare di sbirciare nel futuro: "*Dragonflight ha molto di cui essere entusiasti: le Isole dei Draghi, la Cavalcata dei Draghi, i Dracthyr, le Professioni rielaborate, l'interfaccia utente ridisegnata e il nuovo sistema di talenti. Come team impariamo parecchio da ogni espansione che realizziamo: scopriamo quali feature riscuotono più successo tra i giocatori, quali sistemi vorrebbero ampliassimo, quali personaggi meritano d'essere approfonditi. Tutto questo alimenta la nostra vena creativa, non vediamo l'ora di intraprendere questo nuovo viaggio insieme alla nostra incredibile comunità e scoprire tutti insieme cos'ha in serbo il futuro per World of Warcraft*". Al momento di scrivere ci siamo quasi, per voi Dragonflflight sarà appena diventato realtà: dal 29 novembre gli indomabili eroi di Azeroth ammaccati e fortifificati dalle intemperie della vita avranno modo di scoprire cosa li aspetta sulle Isole dei Draghi. Appuntamento sulle Sponde del Risveglio.

Le due specializzazioni degli Evocatori Dracthyr: Devastazione/DPS e Conservazione/Healer.

"L'EVOCATORE DRACTHYR È DIVERSO DA QUALSIASI ALTRA CLASSE DI WOW, SIAMO IMPAZIENTI DI SCOPRIRE IN QUALI MODI CREATIVI I GIOCATORI SFRUTTERANNO LE SUE CAPACITÀ UNICHE"

Scorci di PVE come Evocatore Dracthyr: il primo boss del dungeon Pozzo della Vita Rubino.

Genere: MMORPG
Uscita: 29 Novembre 2022
Prezzo: Edizione Base € 49,99
Sviluppatore: Blizzard Entertainment
Produttore: Blizzard Entertainment
Requisiti minimi: 4 core Intel i7 4th gen./AMD Ryzen Zen, 8 GB di RAM, GeForce GTX serie 900/Radeon serie 400/Intel Iris Xe

CELEBRITIES SQUAD

Iron man, Spider-man, tutti gli eroi della Marvel! In un gioco di Firaxis, gli sviluppatori della serie XCOM! Ci mancano solo Batman e Wonder Woman di DC, e la festa è al completo!

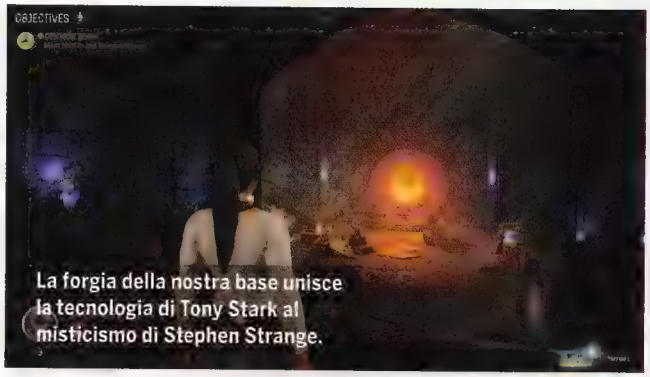
di **Nicolò "Solar" Paschetto**

Eccoci, finalmente ci siamo. Dopo aver visto una quantità infinita di trailer che ci ha fatto venire l'acquolina in bocca per ogni eroe cui abbiamo visto sfoggiare mosse spettacolose, era ora che mettessimo davvero le mani su Marvel's Midnight Suns, per cui passo subito a raccontarvi le mie impressioni dopo le prime ore di gioco. Devo solo stare attento a non scrivere troppo in fretta, ho troppa voglia di dirvi tutto!

NON È XCOM

Della storia vi spiego dopo. Promette bene, questo ve lo posso anticipare, ma prima partiamo con le robe veramente grosse. Marvel's Midnight Suns non c'entra niente con XCOM. Niente, nada, nisba, nyet. L'unica cosa in comune è che il combattimento è a turni, ma va beh, a quel punto tanto vale dire che XCOM è uguale a Final Fantasy. In questo gioco, Firaxis non ha inserito l'elemento di esplorazione durante le missioni. Comandiamo tre eroi che battagliano in uno spazio ben delimitato e del tutto visibile fin dall'inizio, come potrebbe essere un incrocio di Manhattan, un laboratorio segreto o, perché no, un'arena mistica tra le caverne segrete che circondano il nostro quartier generale. Respirate un attimo, magari rileggete e pensateci bene prima di proseguire. Le conseguenze tattiche sono molto serie. Adesso arriva un'altra bomba, anche se forse è più che altro una conseguenza dello spazio molto ridotto della mappa di gioco: è possibile effettuare un solo movimento a turno. Occhio, intendo che possiamo spostare solo uno tra i tre eroi, gli altri devono stare fermi. Non ve l'aspettavate, lo so. In realtà il posizionamento rimane comunque un fattore fondamentale, e qui vi devo iniziare a raccontare dei poteri del nostro gruppo e dei nemici. Questi ultimi sono divisi tra gli sgherri di basso rango, che vengono messi KO da qualsiasi colpo, anche di basso livello, e i nemici elite, che hanno una vera e propria barra della salute, cui a volte va aggiunta protezione data da scudi o altro. I nostri poteri, invece, prendono la forma di carte che formano la nostra mano: ogni turno ne possiamo giocare tre, e per ciascuna giocata aumentiamo una risorsa, l'"eroismo", che può essere spesa per giocare carte molto potenti (le carte "eroe", appunto), o per interagire con l'ambiente senza aver bisogno di giocare carte aggiuntive, permettendoci in sostanza di compiere un'azione in più. Percentuali di successo? Scordatevele. Finiti i tempi in cui sudavamo freddo anche di fronte a un 98%. E giustamente, ché vorrei vedere Wolverine a mancare un bersaglio. Ho giocato una decina di missioni o poco più finora, quindi non ho visto tantissime abilità,

MARVEL'S MIDNIGHT SUNS NON C'ENTRA NIENTE CON XCOM. NIENTE, NADA, NISBA, NYET



La forgia della nostra base unisce la tecnologia di Tony Stark al misticismo di Stephen Strange.

L'interfaccia spiega chiaramente l'effetto delle nostre mosse.

ma già da subito ho messo in atto combo che mi hanno dato una bella soddisfazione. Il sistema delle carte permette una varietà di tattiche molto vasta, con keyword come "quick" o "knockback" che hanno effetti diversi e permettono di essere messa una in fila all'altra creando un flusso di mosse di grande effetto. Sospendo per ora il giudizio in merito alle mappe, le cui dimensioni mi paiono per ora piuttosto risicate. Potrebbe essere un limite strutturale importante sul lungo andare, anche se il livello di interazione ambientale contribuisce a mantenere i combattimenti freschi e divertenti. Mi è capitato di utilizzare attacchi per lanciare nemici uno addosso all'altro per poi finirli tirando giù un lampione dal bordo della mappa, il tutto appena prima di muovere strategicamente Captain Marvel in posizione per infilare nel suo raggio fotonico i poveracci rimasti come in uno spiedino. Per un attimo ho avuto la sensazione di assistere a una scena di un film Marvel, o, scavando più a fondo nella memoria, a un episodio del cartone degli X-men che davano su Bim Bum Bam. Dai che ve lo ricordate (la gran parte, eh, mica siete tutti vecchiacci come noi, ndMario).

Le scelte dei dialoghi hanno una conseguenza sull'allineamento del nostro personaggio.

I DIALOGHI SONO SCRITTI BENISSIMO, TANTI SCAMBI DI BATTUTE HANNO IL CARATTERISTICO TONO DEL MCU, E HO GIÀ BECCATO DEI PEZZI CHE MI HANNO PIEGATO DAL RIDERE

FIGLI E GENITORI

Ho citato Hunter, e anche i più accaniti fan della Casa delle Idee potrebbero commentare perplessi: "Hunter, chi era costei?". Presto detto, è il nostro personaggio giocante. Ed è un personaggio totalmente nuovo, sviluppato apposta per Marvel's Midnight Suns. E da dove viene? E com'è che non se ne è mai sentito prima? Si tratta di una eroina di secoli fa che combatteva entità malvagie. Il suo arcinemico

Guardarsi un film e scambiarsi storie personali migliora la relazione con gli altri eroi.

era il demone Lilith e all'apice di uno scontro tra i due, la nostra eroina riuscì a bandire il suo avversario dalla nostra realtà, a costo però della propria vita. Avanti veloce fino ai giorni nostri, e il movimento terroristico Hydra riesce con un oscuro rituale magico a riportare tra noi proprio Lilith, minaccia contro cui il Dottor Strange e Iron Man si rendono presto conto di avere una sola speranza, e cioè resuscitare l'unica persona che in passato era riuscita a sconfiggere Lilith. Ed eccoci qua, vivi e vegeti, di nuovo a caccia del

I combattimenti hanno una forte componente cinematica.

nostro nemico giurato, in compagnia del gruppo di eroi noto appunto come Midnight Suns. Ah, mi sono scordato un dettaglio: Hunter è la figlia di Lilith. Mi immagino che pranzi di Natale.

Quanto vi ho raccontato è solo l'incipit, ma fin dalle prime ore si percepisce come l'aspetto narrativo abbia grandissima importanza, e Firaxis lo pone al centro dell'esperienza di gioco. I dialoghi ne sono l'esempio più lampante: sono scritti benissimo, ogni eroe è fortemente caratterizzato, tanti scambi di battute hanno il caratteristico tono del MCU, e ho già beccato dei pezzi che mi hanno piegato dal ridere. Mi ha anche colpito la quantità di tempo che si passa fuori dalle missioni vere e proprie. Direi almeno la metà, forse di più. Nella nostra base troviamo diverse stanze con funzionalità di gameplay, come la forgia dove Tony e Stephen collaborano per migliorare attrezzatura da usare in battaglia, in sostanza fornendoci nuove carte o potenziando quelle esistenti. Altri spazi, invece sono dedicati ad attività puramente sociali, tramite cui conoscere meglio i nostri compagni di avventura e aumentare con ciascuno di loro il livello di amicizia, che torna poi utile nelle missioni, fornendo bonus alle interazioni con gli eroi maggiormente in empatia.

Dopo quanto provato fino ad adesso, di sicuro ciò che posso dirvi ora è che Marvel's Midnight Suns non è quello che mi aspettavo. Sicuramente non corre lungo lo stesso binario di XCOM, anzi mette sul fuoco molta carne che ha molto più a che vedere con un RPG o un action story-driven rispetto a un classico tattico di Firaxis. So di non avere che scalfito la superficie, e sono molto ma molto curioso di scoprire cosa troverò più in profondità. E quindi sapete che vi dico? Ciao.

A cura di **Mario "Il-Variety" Baccigalupi**

L'ONDA LUNGA DELL'HYPE

1 S.T.A.L.K.E.R. 2 HEART OF CHORNOBYL

Lo aspettiamo per superare un destino drammatico. Per lui e i suoi sviluppatori, per cominciare.

2 THE CALLISTO PROTOCOL

Si, lo so, è appena uscito, ma ci aspettiamo tanto da lui. Chissà se è davvero il vero erede di...

3 DEAD SPACE

A cavallo di 2022 e 2023 lo Spazio è Morto, ma di brutto. Il vecchio Isaac sarà sempre imbattibile?

4 STARFIELD

Promesse, promesse e promesse. Ma quelle dell'ARPG sci-fi di Bethesda sono davvero enormi.

5 DIABLO IV

Abbiamo World of Warcraft in cover con Dragonflight, ma lo sguardo per il 2023 è sul diavolone.

BUYNOW

22 Novembre	Iggymob/Prime Matter	**Gungrave G.O.R.E.**
29 Novembre	Blizzard Entertainment	**World of Warcraft: Deagonflight**
30 Novembre	Fatshark	**Warhammer 40.000: Darktide**
2 Dicembre	Criterion Games/Electronic Arts	**Need For Speed Unbound**
2 Dicembre	Striking Distance Studios/KRAFTON	**The Callisto Protocol**
2 Dicembre	Firaxis Games/2K	**Marvel's Midnight Suns**
13 Dicembre	Square Enix, TOSE CO/Square Enix	**Crisis Core Final Fantasy VII Reunion**
14 Dicembre	CD Projekt RED/CD Projekt	**The Witcher 3 (free upgrade next-gen)**

BESTEARLYACCESS

ZERO Sievert
Una bella unione tra survival à la S.T.A.L.K.E.R. e top down shooter. Davvero affascinante.

Stranded: Alien Dawn
Un survival simulativo di fantascienza su un pianeta alieno, già molto amato dai giocatori.

Frozen Flame
Ancora survival, ma fantasy e con squadro più ravvicinato. Promettente ma ancora imperfetto.

Soulstone Survivors
Ci chiedevamo se l'italiano Vampire Survivors avesse creato un genere. Qui un'altra bella conferma.

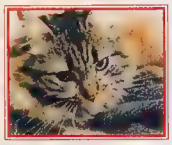
Nadir: A Grimdark Deckbuilder
Altro roguelite contaminato dalla costruzione di mazzi di carte. Promette bene.

NATALE TRA QUANTITÀ E QUALITÀ

Anche in TGM 395 ci sono delle linee di approfondimento che si intrecciano lungo le pagine, dalla cover story sul ritorno di World of Warcraft con la nuova espansione, Dragonflight, ai 50 gloriosi anni di Atari (recensione della collection, Time Machine e TGM Classic), dalla prova dell'italiano Saturnalia che va a sfociare nell'intervista ai talentuosi Santa Ragione fino alla sottolineatura di un periodo particolarmente potente nelle uscite console, con God of War: Ragnarok, Bayonetta 3 e Mario+Rabbids: Sparks of Hope tra gli Highlight. È indubbio, tuttavia, che questo è un classico numero di Natale ginormico per quantità e selezione delle review, lungo più di tre quarti di rivista, quasi 40 articoli di analisi in cui non abbiamo nemmeno potuto inserire tutto quel che di interessante è uscito nell'ultimo mese e mezzo, così da spingerci nelle Recensioni in Breve per un quadro più completo possibile. Di bestioni ne sono usciti diversi – Gotham Knights, CoD Modern Warfare II, Sonic Frontiers, La raccolta di Uncharted 4 e Spider-Man Miles Morales (ocio, sempre per la Casa delle Idee, tra i reportage non manca una corposa prova al tattico Marvel's Midnight Suns) che giungono finalmente su PC – ma è ancora più poderosa la lista di piccole gemme che non potevamo non sottolineare – Scorn, Vampire Survivors, Pentiment, Prodeus, The Case of the Golden Idol, W40K Shootas, Blood & Teef, Signalis, Cultic, Ghost Song – con l'aggiunta delle medie produzioni, i cosiddetti "AA" – A Plague Tale Requiem, Evil West, Batora Lost Haven, TDPA The Devil in Me – laddove in area recensioni non è nemmeno tutto. Chiudo però volentieri citando la maestria delle 8 pagine di RetroTGM: tra i vari pezzi un'intervista a Jon "Sensibile Soccer" Hare e la recensione di Devil's Temple, seguito non ufficiale ma davvero ben fatto di Kung Fu Master. E cosa volete di più, una doppia copertina? Beh, c'è di nuovo anche quella. Unica mancanza eccellente The Callisto Protocol, abbiamo appena iniziato a giocarci e non c'era modo di offrirvi una prova completa :(

MENTRE IL NUOVO TGM ERA IN PREPARAZIONE...

Mario "Il Variety" Baccigalupi
Ha appena finito di leggere i commenti del mese dei suoi colleghi, e ha deciso di ripetere che ha appena finito di leggere i commenti del mese dei suoi colleghi. La lunghezza è giusta.



Danilo "Dan Hero" Dellafrana
È stato un trauma radersi dopo aver mantenuto la barba incolta per un mese. Il minimo indispensabile per diventare Kratos e curare il suo ritorno. Niente pelata, per il momento.

Nicolò "Solar Nico" Paschetto
Solar ci ha dato giù con l'accesso anticipato di Baldur's Gate 3; peccato solo che non sia ancora ottimizzato per Steam Deck. Invece Darkest Dungeon 2 ci gira alla grandissima!

Gian Filippo "k3lpie" Saba
Più passano gli anni, più Filippo si sente come Kratos: taciturno, burbero e con la tendenza ad aprire contenitori a pugni. Peccato per le decine di Kg di muscoli in meno...

Gabriele "Lelle" Barducci
Il flagello infernale (e invernale) dell'assenza della Serie A per via dei Mondiali viene meno per Gabriele grazie all'annuale divina provvidenza che ha il nome di Football Manager 2023.

Alessandro "Paul Petta" Alosi
Ale è stato impegnato a ultimare i preparativi in vista di Dragonflight, la prossima espansione di WoW e la probabilissima fine di ogni sua attività anche solo vagamente sociale.

Daniele "Kommissario" Cucchiarelli
Rapito dalle sinuose mosse di una streghetta di latex, tenta di riprendere un atteggiamento concentrato in vista delle fatiche (videoludiche e culinarie) che lo attendono..

Marco "Brom" Bortoluzzi
Mentre tutti discutono delle candidature dei The Game Awards, Marco si è limitato a uno scontento grugnito quando ha visto che Vampire Survivors è in una sola categoria.

Paolo "Paolone" Besser
Sempre più immerso nel mondo delle gloriose cariatidi del videoludo, Paolone ha passato il suo tempo a giocare con Amiga e MSX2, dedicandone un po' anche al suo fido C128.

Daniele "Alteridan" Dolce
Daniele continua a cambiare la Storia su Victoria 3, peccato che ha fatto morire Lincoln prima del tempo trasformando gli USA in una dittatura schiavista. Rimediare non sarà facile.

Erica "Moory" Mura
Dopo essere sopravvissuta a un altro mondiale di League of Legends giocato con un fuso orario improponibile, Erica può tornare ad andare a letto alle 21 come le persone rispettabili...

Stefano "Lynch" Calzati
Come prevedibile il Calzati ci è ricascato di nuovo, innamorandosi per la terza volta di Bayonetta, sedotto e abbandonato come sempre, ma lui continua a dire che prima o poi la sposerà!

Marco "End" Ravetto
Tra moglie (FIFA) e marito (EA) non mettere il dito... e infatti Marco non ha messo un dito, ma un paio di mani, che hanno artigliato un pad e portato l'Italia alla vittoria dei Mondiali.

Claudio "MaGIKLauDe" Magistrelli
Ha passato una splendida ora di chiacchiere con Pietro di Santa Ragione, e settimane a trascrivere il fiume di parole e adattarlo per la rivista. Ma ne è uscita la sua migliore intervista!

Emanuele "Triqui" Feronato
Si è rifiutato di giocare a God of War Ragnarok bollandolo come "more of the same". Ora è irreperibile perché impegnatissimo a guardare il ventiduesimo mondiale di calcio.

Pietro "Phatejoker" Iacullo
Se Kratos ha deciso che la violenza non gli appartiene più, perché il battle system è così stratificato? Mentre ci pensa c'è una pila di "indie copie vendute: 2" che lo guardano male.

UNA **QUESTIONE** DI **FAMIGLIA**

Batman è morto. Chi proteggerà Gotham City? Bruce Wayne ha predisposto il Codice Nero, un protocollo per passare il testimone ai suoi 4 adepti in caso di prematura dipartita. Ora tocca ai Gotham Knights.

di **Daniele "Alteridan" Dolce**

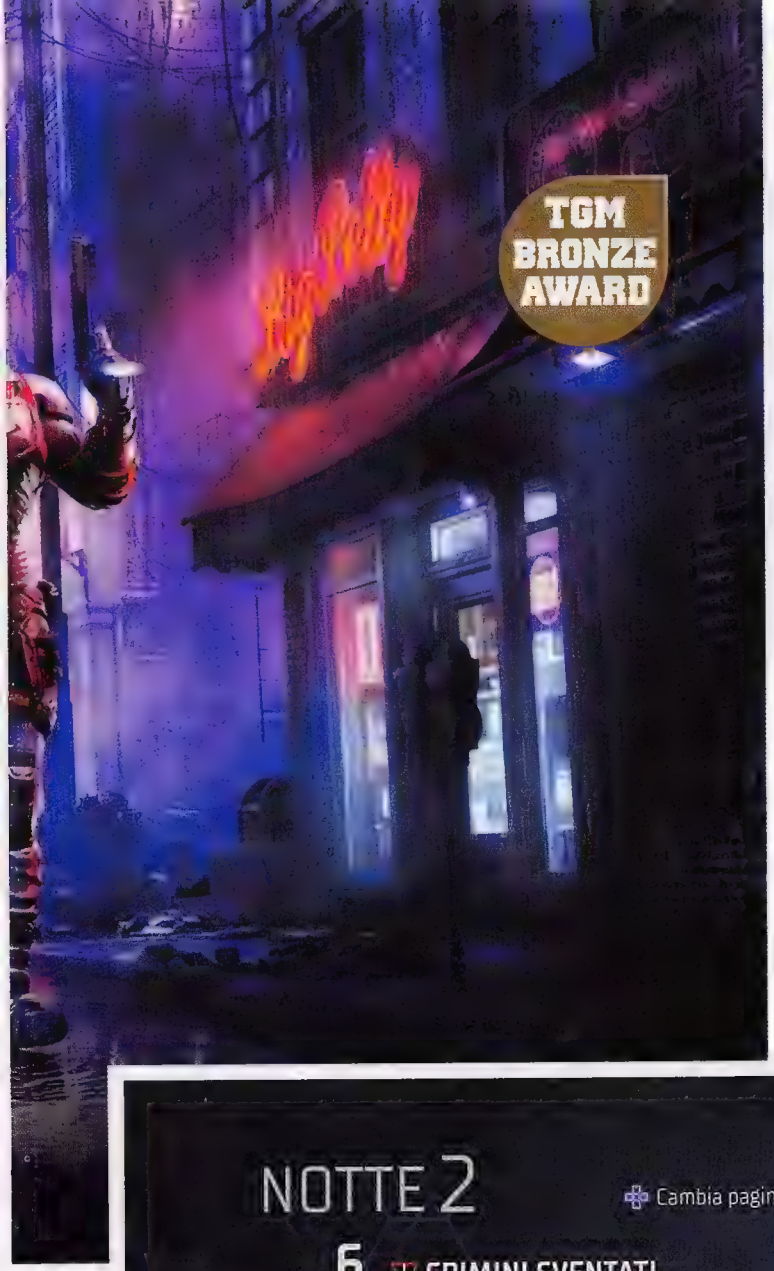
Mi piacciono le cutscene. Non sono tra quelli che le odiano a prescindere, un integralista del videogioco "poco video e molto gioco" per cui la narrazione deve per forza passare attraverso l'interazione. Ciò che non mi piace, però, sono le cutscene troppo lunghe: un videogioco non è un film, per questo il linguaggio del grande schermo raramente funziona quando si ha un pad tra le mani. Il motivo dello strano preambolo è presto detto: Gotham Knights mi ha fatto una brutta impressione quando l'ho avviato per la prima volta. Ci sono voluti più di dieci minuti prima che potessi effettivamente iniziare a premere qualche tasto sul controller, complice una cutscene che, per quanto sicuramente ben fatta, è durata davvero un'eternità. Bello lo spiegone sulla morte di Batman, con tanto di funerale a Bruce Wayne, ma dopo due minuti mi sarebbe piaciuto iniziare a menare le mani. Per fortuna questa è stata la prima e ultima volta, dopodiché il gioco inizia davvero e non mi è mai più capitato di posare il controller per più di un minuto.

EAT THE RICH

Una volta avvenuto il passaggio di consegne, i quattro membri della bat-famiglia si ritrovano in una situazione decisamente difficile da gestire. L'assenza prolungata di Batman non solo ha permesso alle varie fazioni criminali di alzare la cresta, e dunque bisogna fare i conti con un aumento di omicidi, rapine e rapimenti in giro per la città, ma la morte del Cavaliere Oscuro ha anche lasciato in sospeso un'indagine su un presunto gruppo di persone che pare controlli Gotham da dietro le quinte: una società segreta che da secoli decide il destino della metropoli senza che nessuno se ne sia mai accorto. O meglio, tutti quelli che nel corso dei decenni hanno provato a investigare sulla faccenda hanno fatto una brutta fine, e purtroppo lo stesso Bruce Wayne ne ha pagato il prezzo. Come possono riuscire i cavalieri di Gotham lì dove persino il loro mentore ha fallito? Conoscerete la risposta solo giocando all'ultima fatica di WB

COME POSSONO RIUSCIRE I CAVALIERI DI GOTHAM LÌ DOVE PERSINO IL LORO MENTORE HA FALLITO?

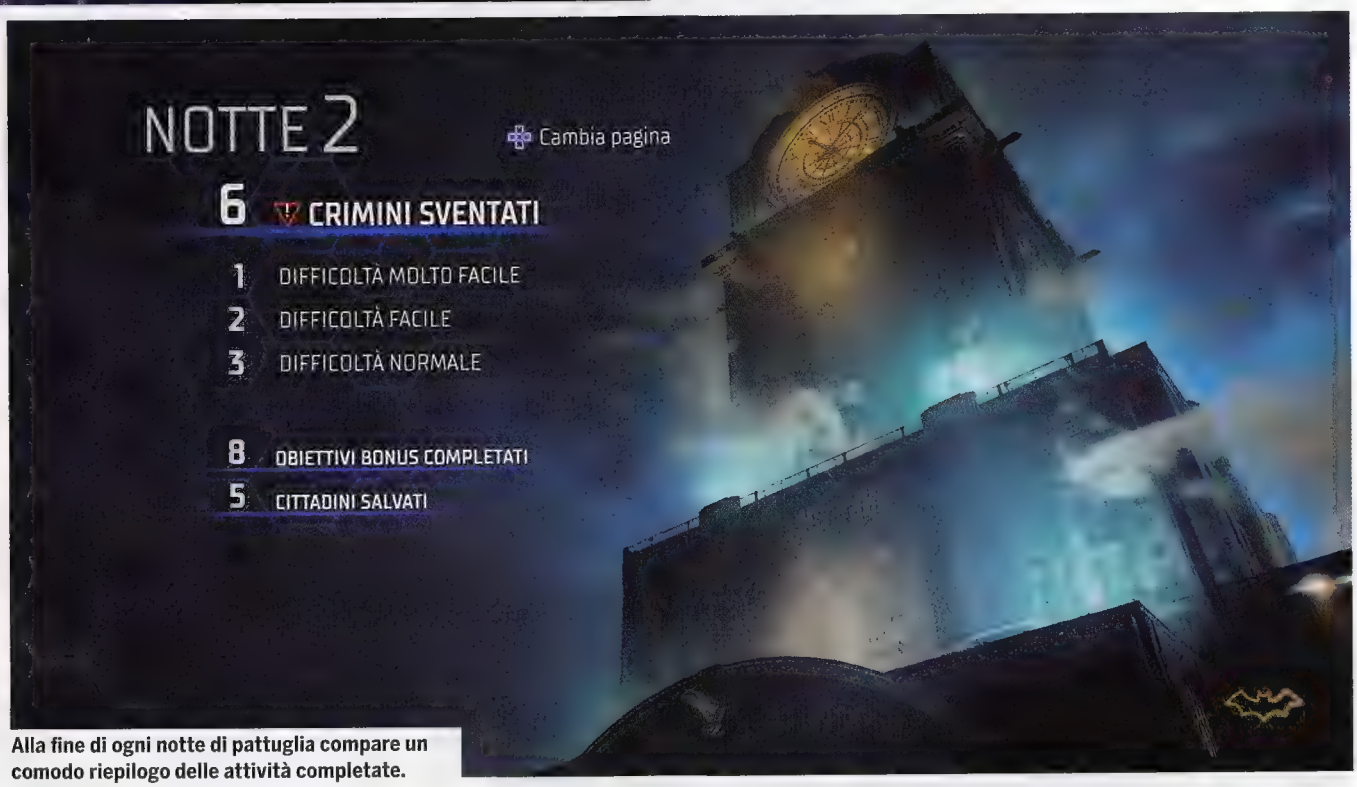
A volte bisogna analizzare la scena di un crimine e risolvere un semplice puzzle per proseguire.



– il controllo tra i quattro personaggi giocabili. Sì perché teoricamente si può anche decidere di portare a termine Gotham Knights senza mai cambiare personaggio, ma il consiglio che vi posso dare è chiaramente quello di utilizzare a rotazione ognuno dei quattro protagonisti, non solo perché si giocano in maniera simile ma diversa, ma anche perché ognuno di essi può contare su una scrittura davvero eccellente che ne esalta ogni peculiare caratteristica. Senza considerare che ogni cavaliere ha una propria specifica linea di quest che da un lato permette di sbloccare capacità uniche che ne vanno a caratterizzare ulteriormente lo stile di gioco, dall'altro scava nel passato di quel dato personaggio, svelando molti retroscena e chicche che gli appassionati dei fumetti non dovrebbero lasciarsi sfuggire. Ecco, proprio la scrittura è il vero punto di forza di Gotham Knights. Non parlo solo dell'intreccio narrativo in sé, ma anche di tutti quei piccoli dettagli che riempiono il gioco, nonché della regia e della messa in scena del racconto. WB Games Montréal ha svolto davvero un ottimo lavoro in questo senso, anche se a mio avviso è mancato un po' di coraggio nel trattare una specifica tematica citata esplicitamente soltanto nelle battute finali, proprio prima di raggiungere i titoli di coda. Al di là di tutto, però, Gotham Knights riesce nel compito di far affezionare il giocatore alla bat-famiglia, cosa tutt'altro che facile quando si ha a che fare con quattro personaggi piuttosto ingombranti. Anzi, facciamo cinque data la presenza – chiaramente in forma non giocabile – di Alfred.

CAVALIERI IN AZIONE

Ciò che funziona un po' meno, purtroppo, è tutto il loop di gioco che prevede la presenza di missioni principali e secondarie curate nei minimi particolari accanto a delle



Alla fine di ogni notte di pattuglia compare un comodo riepilogo delle attività completate.

Games Montréal, portando avanti l'indagine sulla misteriosa Corte dei Gufi. Per molti non si tratta che di un mito, una leggenda a cui è dedicata una filastrocca per spaventare i bambini più discoli, ma a quanto pare dietro i racconti del folklore gothamita si nasconde un fondo di verità. Sta a al giocatore fare luce sulla questione raccogliendo indizi durante le pattuglie notturne, alternando – se vi va attività procedurali potenzialmente infinite di cui, in tutta onestà, si poteva tranquillamente fare a meno. L'intera esperienza della durata di una trentina di ore scarse si basa sull'alternanza tra le notti trascorse in pattuglia a malmenare i criminali, raccogliendo indizi su dei crimini premeditati che si svolgono in luoghi casuali della città, e fasi più riflessive all'interno della torre dell'orologio di Gotham City. Qui le

Cappuccio Rosso non è un esperto dell'approccio silenzioso, ma quando serve sa essere furtivo anche lui.

prove raccolte durante la notte vengono automaticamente affisse alle bacheche delle indagini, divise in principali e secondarie. Le prime sono legate alle attività della Corte dei Gufi e alla morte di Batman, le altre riguardano i diversi super criminali che scorrazzano liberi per le strade cittadine e che bisogna consegnare alla giustizia, prima che possano fare troppi danni. Il problema dov'è? Come detto poc'anzi, le attività svolte in pattuglia sono purtroppo evitabili giacché sono tutte uguali e tendono a ripetersi troppo spesso, tanto che a un certo punto ho iniziato addirittura a ignorarle a meno che fosse necessario completarle per proseguire le indagini. Intendiamoci, sono carine le prime volte che si portano a termine, ma già alla terza rapina in banca o all'ennesimo tentativo di intimidazione di un testimone chiave viene da chiedersi per quale motivo perdere tempo che può invece essere sfruttato per proseguire nella missione principale. Quelle medesime attività si ripresenteranno la notte successiva in un luogo differente della città, senza che nulla sia effettivamente cambiato, che è un po' la metafora del lavoro del giustiziere mascherato: per quanto ci si sforzi a estirparli, i criminali torneranno sempre a commettere azioni illegali. È un peccato che gli sviluppatori abbiano deciso, magari nemmeno di loro spontanea volontà, di allungare artificialmente il brodo, giacché le missioni vere e proprie, quelle create "a mano" se mi passate il termine, funzionano alla grande. Il gioco è pieno zeppo di situazioni esaltanti, sezioni investigative con tanto di enigmi ambientali semplici ma mai banali, combattimenti avvincenti e scontri con i boss ben fatti, ma tutto questo viene in qualche modo annacquato da una formula che in certi frangenti costringe il giocatore a risolvere incarichi procedurali ripetitivi ambientati in un open world che spesso non riesce a risultare più di un contenitore per tali missioni. Un bellissimo contenitore, intendiamoci, che richiama alla mente la Gotham sinistra e cupa del The Batman di Matt Reeves piuttosto che quella decadente e trasandata degli Arkham di Rocksteady.

DA SOLI O IN COMPAGNIA

Ecco, l'opera di WB Games Montréal non ha nulla da spartire con i titoli dello studio britannico, nemmeno il sistema di combattimento. Inizialmente può infatti sembrare che il tutto si appoggi al cosiddetto freeflow divenuto negli anni il marchio di fabbrica dei Batman Arkham, invece gli scontri risultano molto meno fluidi. Ciò non è per forza un male, attenzione, anche perché con il freeflow si combatte sempre come se si fosse agganciati a dei binari, passando da un nemico all'altro senza apparente soluzione di continuità;

LA SCRITTURA È IL VERO PUNTO DI FORZA DI GOTHAM KNIGHTS

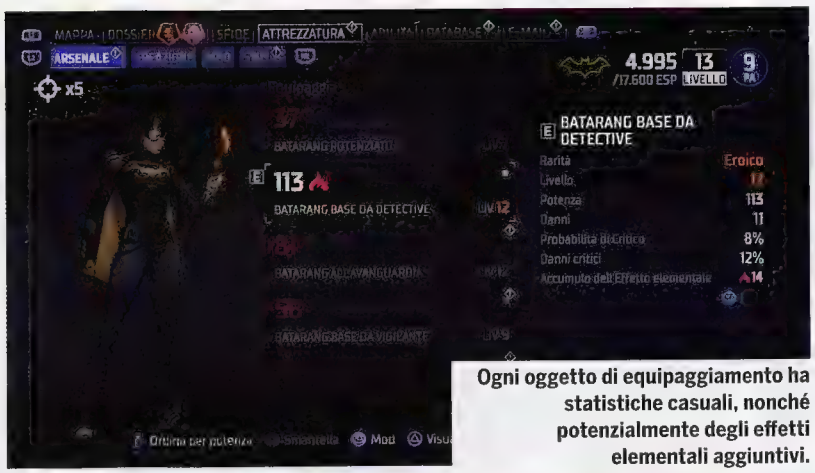
Entrando in modalità realtà aumentata si possono analizzare e contrassegnare i nemici.

Per spostarsi rapidamente basta salire in sella al batciclo.

invece qui c'è una maggiore libertà non solo nella scelta dei bersagli, ma anche nell'esecuzione di attacchi speciali che non sono legati al raggiungimento di un certo punteggio nel contatore delle combo (peraltro assente in Gotham Knights). Le abilità vengono invece eseguite spendendo una risorsa speciale che si accumula dopo ogni colpo messo a segno e dopo ciascuna schivata, e possono essere attivate in qualsiasi momento. State giocando con Batgirl e volete scagliare un ventaglio di batarang sui nemici circostanti? Premete l'apposito tasto e via. Peraltro questi attacchi speciali differiscono di personaggio in personaggio, tant'è che ognuno di essi si presta a uno stile di gioco diverso. Cappuccio Rosso è l'equivalente di un

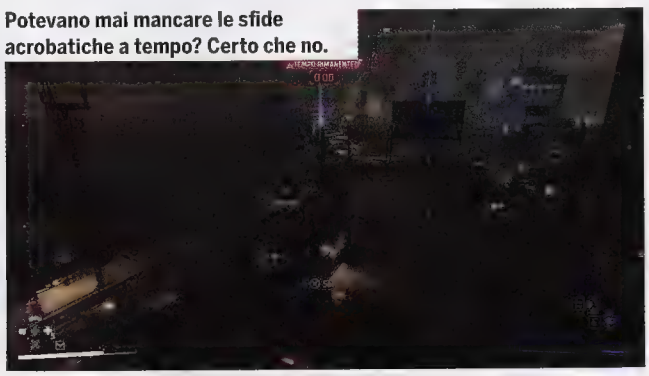
tank capace di accusare molti colpi e di colpire a sua volta molto duramente; la già citata Batgirl è molto agile ed è dotata di abilità che la rendono un'esperta dei gadget tecnologici; Robin è un maestro della furtività in grado di abbattere anche nemici più coriacei con un solo colpo; infine Nightwing è un po' un acrobata tuttofare che può però fornire dei bonus agli altri personaggi nel caso in cui si decida di giocare in cooperativa. L'intero videogioco può essere difatti affrontato in compagnia di un altro giocatore tramite un comodo sistema drop-in/drop-out che livella l'intera esperienza sulla base dello stato del mondo (e delle missioni) dell'host. Nel corso della lunga prova effettuata per questa recensione, e per cui ringrazio il collega Alessandro Alosi, non ci siamo imbattuti in alcun problema: tutto è filato liscio come l'olio. Una curiosità che abbiamo testato in prima persona: il gioco non pone vincoli ai personaggi che si possono utilizzare, tant'è che volendo i due giocatori possono vestire i panni dello stesso eroe contemporaneamente. In definitiva, Gotham Knights è un'opera che vive di alti e bassi. Molti alti e pochi bassi, a dire il vero, ma questi ultimi compromettono in parte la godibilità dell'esperienza. Mi riferisco non solo ai crimini procedurali, ma anche a tutto il loot casuale con tanto di rarità à la Diablo che di fatto non aggiunge granché al gioco, per non parlare delle casse posizionate nei posti più impensabili: pensate a quanto possa spezzare l'immedesimazione trovare una cassa di risorse ed equipaggiamento dietro l'ascensore del penitenziario di Blackgate, o un baule lindo e intonso dentro il manicomio abbandonato e fatiscente di Arkham. Eppure Gotham Knights è anche un videogioco capace di emozionare per il modo in cui la bat-famiglia elabora il lutto, che ti lascia il sorriso stampato sulla faccia dopo aver rincorso un palloncino a forma di unicorno nel bel mezzo di una rivolta tra carcerati sulle note di "Livin' la vida loca". È quel videogioco in cui senti tutto il peso – fisico e psicologico – dei pugni sferrati da Jason Todd/Cappuccio Rosso, che ti fa provare empatia per un personaggio viscido come il Pinguino, che ti farebbe allungare le braccia verso lo schermo per abbracciare e confortare Tim Drake/Robin. È un'opera che vive e prospera grazie alla cura per i dettagli, ma che al contempo perde la bussola nel modo in cui spinge il giocatore a sprecare qualche ora di troppo in un open world privo di cose interessanti da fare. E ciononostante mi è piaciuto davvero un sacco.

LE ATTIVITÀ SVOLTE IN PATTUGLIA SONO TUTTE UGUALI E TENDONO A RIPETERSI TROPPO SPESSO



Ogni oggetto di equipaggiamento ha statistiche casuali, nonché potenzialmente degli effetti elementali aggiuntivi.

Potevano mai mancare le sfide acrobatiche a tempo? Certo che no.



LA SCHEDA

Sviluppatore / Publisher
WB Games Montréal / WB Games
Prezzo € 74,99
Multiplayer Cooperativo online
Localizzazione Completa
Genere Action adventure open world
PEGI 16+

Configurazione di prova
Ryzen 5 3600X, 16 GB RAM, GeForce RTX 2070 Super, SSD

Com'è, come gira
Giocato a 2560x1440. Nonostante il buon PC della prova, al momento di scrivere si presentano ancora piccoli cali durante l'esplorazione, soprattutto nei caricamenti in background tra un quartiere e l'altro. Non sono mancati nemmeno pop-in di texture, ma il colpo d'occhio è sempre potente.

PRO
- Trama appassionante
- Pieno di chicche
- Interamente giocabile in cooperativa senza problemi

CONTRO
- Struttura dell'open world dimenticabile
- Alcuni elementi rompono l'immersione
- Tecnicamente incostante

COMMENTO
Gotham Knights è una strana bestia: è il classico esempio di risultato maggiore della somma delle sue parti. Presi singolarmente, gli elementi che compongono l'ultima fatica di WB Games Montréal sono pieni zeppi di tante piccole criticità, eppure un videogioco è il prodotto dell'incontro e della fusione di queste singole parti. Sì, è vero, ci sono molti problemi, quasi tutti legati alla gestione dell'open world e alle blande componenti RPG, ma nel complesso il gioco funziona ed è in grado di offrire una delle migliori storie di Batman e compagni al di fuori del mondo dei fumetti.

VOTO [80]

TGM SILVER AWARD

CARA NEW YORK, È IL TURNO DI MILES

Dopo le acrobazie dello Spider-Man "canonico", tocca all'altrettanto spettacolare Miles Morales portare i suoi poteri su PC. Considerata l'ambientazione, ci fa anche gli auguri di Natale :)

di Alessandro "Paul Petta" Alosi

L'esclusiva Sony che i fan dell'Uomo Ragno dotati solo di PC stavano aspettando è disponibile per la nostra adorata piattaforma "da lavoro", chiaramente con il suo carico di ottimizzazioni specifiche che scopriremo dopo il breve riassunto che segue.

L'EROICA, IMBRANATA ASCESA DI MILES

Marvel's Spider-Man: Miles Morales narra gli eventi successivi a Marvel's Spider-Man Remastered, altra (buona) conversione creata in quel di Utrecht. Dopo quegli eventi il giovane Miles Morales si ritrova impegnato ad adattarsi alla nuova realtà mentre, nel ruolo di nuovo Spider-Man, segue le orme e i consigli del suo mentore, Peter Parker. L'apprendistato è destinato a concludersi in fretta perché, quando una guerra tra un'oscura multinazionale dell'energia e un esercito criminale high-tech minaccia di distruggere la città, l'aspirante eroe si rende conto che da grandi poteri derivano grandi responsabilità. Ovviamente tra il dire e il fare c'è di mezzo un mare di guai, nemici e avversità in perfetto stile Marvel. Ogni problema va affrontato mentre s'imparano a padroneggiare le abilità uniche di Miles come la scarica venom bioelettrica e i poteri di occultamento, oltre naturalmente ai gadget a sua disposizione e, per la gioia di grandi e piccini, alle leggendarie capacità da ragno come i volteggi fra i grattaceli newyorkesi grazie alle iconiche ragnatele sparate a destra e a manca o i trick aerei con cui guadagnare punti esperienza extra. A questo punto spero che chi non ha giocato il prequel e non sa bene cosa aspettarsi da Marvel's Spider-Man: Miles Morales abbia le idee un po' più chiare su un action-adventure clamorosamente spettacolare da vedere e galvanizzante da giocare, puzzle ambientali a parte come ha già sottolineato il nostro prode Stefano.

MIGLIORIE PC E DOVE TROVARLE

Detto del gioco in sé, vediamo come si comporta Miles Morales su PC. La conversione è curata dallo studio olandese Nixxes esattamente come accadde con Marvel's Spider-Man Remastered e, sebbene l'originale sia un titolo cross-gen datato 2020, è un piacere vederla girare sul proprio computer. Parimenti al capitolo su Peter Parker, anche quello con Miles protagonista prevede una notevole scalabilità in virtù di un buon numero di impostazioni grafiche con cui trovare la migliore soluzione possibile per le tasche del vostro hardware, povere, modeste o ricche che siano. La possibilità di sbloccare il frame rate va a braccetto con le ormai imprescindibili tecnologie per migliorare il rapporto qualità/performance come DLSS 2/DLSS 3 NVIDIA, DLAA NVIDIA, Reflex NVIDIA per la riduzione della latenza, AMD FSR 2.1, Intel XeSS e IGTI per l'upscaling grafico. È presente anche il supporto ai monitor ultrawide e alle risoluzioni 16:9, 16:10, 21:9, 32:9 e 48:9 (NB: le risoluzioni a 48:9 con triplo monitor sono compatibili con NVIDIA Surround o AMD Eyefinity),

> MILES SI DEVE ADATTARE ALLA NUOVA REALTÀ MENTRE SEGUE LE ORME E I CONSIGLI DEL SUO CELEBRE MENTORE, PETER PARKER

inoltre fra le opzioni grafiche figurano diverse funzionalità personalizzabili, preset e livelli di qualità tra cui scegliere. Questi ultimi includono la qualità e il filtraggio delle texture, il livello di dettaglio, la densità della folla e del traffico, il campo visivo, le modalità di rendering e altre opzioni con cui raggiungere il compromesso ideale per la propria configurazione. Ovviamente non poteva mancare l'opzione,

Lo scontro con Rhino è proprio quello che ci vuole per scaldarsi.

Con RT attivo New York diventa ancora più natalizia, festiva, viene quasi da cantare Jingle Bells.

già presente su PlayStation 5, per attivare il Ray-Tracing, il quale dona tutt'altro aspetto alla New York della Marvel tra ombre e riflessi di qualità superiore al prezzo di un calo delle prestazioni su PC privi di sufficiente VRAM (per i dettagli vi rimando alla tabella delle specifiche). Restando in tema console bisogna obbligatoriamente citare il supporto al DualSense tramite cavo USB, una chicca che permette di farsi coinvolgere anche a livello sensoriale dalle oscillanti vicende di Miles Morales sfruttando i benefici del feedback aptico e dei grilletti adattivi; chi ne fosse sprovvisto però non deve disperare, fortunatamente il gioco è perfettamente fruibile con un pad qualsiasi (a patto che abbia le due levette analogiche) e con l'immortale coppia mouse + tastiera grazie ai comandi personalizzabili.

LA BUONA CONVERSIONE DI UN GIOCO PIÙ CHE BUONO; TRA PREQUEL E SEQUEL-SPIN OFF LO SPIDER-VERSE VIDEOLUDICO HA TROVATO IL SUO HABITAT NATURALE

MORALES IL PCISTA

La conversione di Marvel's Spider-Man: Miles Morales su PC convince, chapeau Nixxes. Stiamo pur sempre parlando di un gioco cross-gen di due anni fa, ok, inoltre probabilmente si può lavorare ulteriormente sulla stabilità del framerate in determinati frangenti, ma se non erro abbiamo assistito a porting assai peggiori. L'alta scalabilità di concerto con le numerose opzioni grafiche gli permettono di girare bene su un'ampia varietà di configurazioni nonché di permettere a ogni PCista di scegliere tra cosa sacrificare fra qualità e fluidità se l'hardware arranca. In un gioco così, dove ci si muove in continuazione e gli scontri sono un festival dell'acrobazia, il frame rate penso debba sempre avere la precedenza, ma non si può negare che il colpo d'occhio natalizio offerto dalla New York della Marvel sia una leccornia per la vista. Lo è già a dettaglio Max, figurarsi a dettagli Super con RT on ed effetti vari al massimo. Ma la vera delizia cui non si può resistere se piace l'azione made in Marvel è indossare la tuta – anzi le tute: ce ne sono un sacco da sbloccare – di Spider-Man e lanciarsi in picchiata a salvare una New York superbamente ricostruita mentre, tutt'attorno, lo spirito del Natale avvolge gente per bene e delinquenti d'ogni risma proprio come fanno le ragnatele di Miles Morales.

I patiti di fotografia virtuale impazziranno di gioia con la foto mode.

LA SCHEDA

Sviluppatore / Publisher
Insomniac Games / PlayStation Studios
Prezzo € 49,99
Multiplayer Assente
Localizzazione Completa
Genere Action adventure open world
PEGI 16+

Configurazione di prova
i7 11370H, 16 GB di RAM, GeForce RTX 3070 Laptop SSD

Com'è, come gira
Giocato a 2560×1440. Con la configurazione di prova e la risoluzione indicata ho tenuto i 55/60 fps, preset Max, FSR 2.1 e RT off. Con preset Super sono sceso a 30fps, idem con RT on a dettagli su Max, invece per il 4K full power serve qualcosa di più. Bene la risposta tattile del DualSense tramite cavo USB e anche quella meno coinvolgente del mio sgangherato pad Xbox.

PRO
- Una conversione riuscita
- Impersonare Miles Morales a New York è uno spettacolo

CONTRO
- Lato stabilità fps si può migliorare

COMMENTO
La buona conversione di un gioco altrettanto buono, anzi più che buono dato che tra prequel e sequel-spin off lo Spider-Verse videoludico ha finalmente trovato il suo habitat naturale. Marvel's Spider-Man: Miles Morales e Nixxes portano sui nostri PC un'altra icona Sony dopo Peter Parker grazie a un action-adventure tecnicamente solido, spettacolare senza ritegno e adattabile a qualsiasi configurazione hardware o quasi, probabilmente perfettibile nella gestione del framerate in talune circostanze ma sicuramente entusiasmante come solo impersonare Spider-Man può essere.

VOTO [85]

TGM BRONZE AWARD

SQUADRA CHE VINCE POCO SI CAMBIA

L'avevano già detto il reboot del 2019, Black Ops e Vanguard, ma ora c'è la conferma: Infinity Ward è lo studio Activision più abile a tirare fuori il meglio dal franchise che sta facendo bisticciare Microsoft e Sony.

di Alessandro "Paul Petta" Alosi

Eppure Call of Duty: Modern Warfare II non è perfetto, per certi versi è persino inferiore al capitolo cui s'ispira e no, non è solamente un'osservazione figlia di un lancio tribolato. Scordiamoci i lavori nel mezzo, torniamo al "boots on the ground" di Modern Warfare rinnovando la filosofia senza rovinare il gameplay assuefacente. Dev'essere andata così quando s'è deciso come impostare Call of Duty: Modern Warfare II, il seguito diretto dell'eccellente capitolo del 2019 nonché l'avvio di una nuova era per il brand: Warzone 2.0 (16 novembre), infatti, utilizza lo stesso engine del nuovo episodio, un particolare rilevante giacché significa minori difficoltà nell'aggiornare i due giochi e l'unificazione di due mondi vicini ma, fino a poco tempo fa, tecnicamente distanti. Distanza che, a uno sguardo fugace, pare quasi impercettibile fra il reboot e Modern Warfare II, tuttavia la realtà è che il sequel apporta delle modifiche a quell'eredità che, pur non convincendo tutte al 100%, finiscono per renderlo un CoD degno del suo retaggio.

IL RISULTATO È UNO SHOOTER ARCADE GRATIFICANTE E GODURIOSO, UN FPS RAPIDO E VORTICOSO IN CUI MORIRE È QUESTIONE DI ATTIMI

LA FIERA DELLE MODALITÀ

Ciò è vero pur non convincendo al 100% a causa di una UI confusionaria e di alcune sbavature tecniche di troppo tra cui il bug del ping che hanno sporcato il lancio. Pur non essendo rimasto folgorato dalla Campagna devo dire che, al di là di un racconto superficiale che sa di già visto, l'avventura del Cpt. Price, Ghost, Soap e della Task Force 141 non è da dimenticare grazie a una resa tecnica d'alto livello, al consueto taglio cinematografico e alle escursioni lato gameplay con cui i devs hanno differenziato tra loro alcune missioni. Rivelarvi come equivarrebbe a spoiler; diciamo che anche qui c'è poca distanza dal passato, ma il ritmo delle sequenze d'azione è gradevole per puro divertimento o senso dello spettacolo. Detto ciò, il punto di forza di Modern Warfare II è il comparto multigiocatore, lo dimostra la solita mastodontica quantità di modalità adatte a ogni esigenza: oltre ai classici TD, Uccisione Confermata, Dominio e varianti varie, l'offerta è ampliata da Soccorso Prigionieri e Knock Out, due modalità 6 contro 6 senza respawn più "hardcore", se mi si passa il termine. Qualora si volesse qualcosa di diverso c'è la coda Moshpit Terza Persona, un'idea perfettibile ma apprezzabile con la sua prospettiva inedita alle spalle dei personaggi. La lista si chiude con le missioni Co-Op, tre interessanti Operazioni Speciali per coppie in cui mostrare le proprie capacità di adattamento allo scenario e la propria versatilità a seconda del tipo di approccio adottato.

Il teso fascino delle missioni notturne è inarrivabile.

Primi passi nella Campagna: lato tecnico c'è poco da dire se non wow!

I MILLE E UNO LOADOUT

A prescindere dalla modalità si nota subito che gameplay e gunplay sono i medesimi o quasi del 2019. Il risultato è uno shooter arcade gratificante e godurioso, un FPS rapido e vorticoso in cui morire è questione di attimi – dipende in parte dalla mappa e dalla modalità, Guerra Terrestre col suo 32 VS 32 su larga scala con tanto di veicoli insegna che durare più di un respiro non è utopia – in virtù di un TTK non altissimo e in perfetto stile Infinity Ward. Le nuove feature come il tuffo in avanti, la possibilità di sparare con l'arma secondaria mentre si è aggrappati a una sporgenza e quella di mirare con la pistola senza mettere via completamente l'arma principale

sfaccettano ulteriormente il combat system, inoltre i nuovi Potenziamenti da Campo come Telecamera di Sicurezza ed Esca Gonfiabile aumentano le già numerose opzioni di personalizzazione del loadout, la ciliegina su una torta traboccante di armi, ottiche e compagnia bella. La grande novità in questo senso è l'Armaiolo 2.0, un nuovo sistema che divide le armi in famiglie che condividono gli stessi accessori. Livellando un'arma si sbloccano accessori e castelli, con questi ultimi che cambiano la classe dell'arma (dall'M4 si

La visuale in terza persona è strana all'inizio, ma non è malaccio dopo essersi abituati.

ottengono l'M16, l'FSS Hurricane, il 556 Icarus e l'FTAC Recon, ad esempio): tenendo conto della clamorosa quantità di innesti sbloccabili tramite il progression system, ben venga lo snellimento della fase di levelling. Tra i cambiamenti va segnalato anche il restyling delle Specialità, il quale consente di scegliere due abilità Base attive fin da subito, una Bonus che si attiva dopo due minuti e una Suprema che si attiva dopo otto minuti di partita. Il timer per l'attivazione dei due perk a tempo si può ridurre a forza di kill, assist o giocate utili, un'idea che piace perché invoglia a non concentrarsi solo sulle uccisioni.

IL PUNTO È TUTTO QUA: SE AVETE APPREZZATO MODERN WARFARE NEL 2019 ALLORA AMERETE ANCHE IL NUOVO CAPITOLO

IN ATTESA DELLA VERA EVOLUZIONE

Le similitudini con MW si scorgono anche nel map design, nel bene e nel male MWII punta a mettere a proprio agio i fan del reboot anziché rischiare esplorando conformazioni alternative (NB: la gestione fisica dell'acqua è migliorata, ma forse la si poteva sfruttare in modi più creativi). Caos e linee di tiro multiple anche in spazi ristretti sono all'ordine del giorno, gli edifici dai tanti accessi abbondano ergo, se è piaciuto il modus operandi di Infinity Ward con tanto di respawn difettosi, qui si va sul sicuro. Ecco, in fondo tutta la recensione è riassumibile così: chi ha apprezzato Modern Warfare del 2019 amerà anche Modern Warfare II. Ciò è sicuro

I discorso dei castelli (qui quelli dell'M4 e relativa famiglia d'armi).

perché si tratta di un capitolo solido, divertente e frenetico, invero più preoccupato a puntellare la struttura ereditata dal passato che intenzionato a innovarla. La scelta dei dev è comprensibile, d'altronde non sfruttare le ottime fondamenta gettate da loro stessi sarebbe stato un delitto e gli 800 milioni di dollari d'incasso in tre giorni parlano chiaro. Il rovescio della medaglia è un impatto non paragonabile a tre anni fa, al di là delle novità meno indovinate e dei problemi tecnici riscontrati al lancio, ma è anche vero che, senza i molti bug del Day One, parleremmo di un signor CoD: che sia solo questione di tempo e patch prima che Call of Duty: Modern Warfare II mostri sul serio di che pasta è fatto?

LA SCHEDA

Sviluppatore / Publisher
Infinity Ward, Raven Software / Activision [illegible]
Prezzo [illegible]
Multiplayer Competitivo online
Localizzazione Completa
Genere FPS a singolo giocatore/shooter multiplayer
PEGI 18+

Configurazione di prova
[illegible] 16 GB di RAM, GeForce RTX [illegible] 512 GB SSD

Com'è, come gira
Giocato a 2560×1440. La modalità esclusiva [illegible] tra le Campagna [illegible] ad Ambientazioni [illegible] il gioco del mondo e [illegible] la [illegible] e il [illegible] MWII [illegible] per il multiplayer, ma le [illegible] impostazioni [illegible] un [illegible] tra qualità e [illegible] [illegible] AMD FSR 1.0 [illegible]

PRO
- [illegible]
- [illegible]
- [illegible]

CONTRO
- [illegible]
- [illegible]
- [illegible]

COMMENTO
[illegible] Call of Duty [illegible] Modern Warfare II [illegible] una [illegible] solidità [illegible] gameplay [illegible] innovare come fece la [illegible] [illegible] nel [illegible] [illegible] ed è un peccato, ma Infinity Ward [illegible] una vera.

VOTO [83]

TGM BRONZE AWARD

PARCO DIVERTIMENTI TRA PASSATO E FUTURO

Dopo mesi di discussioni, opinioni, polemiche e inversioni ad U è giunto il momento del verdetto. Il porcospino blu varca i confini del cyber spazio e si mostra al suo pubblico come non aveva mai fatto prima, nel bene – più del previsto – e nel male.

di Daniele "Kommissario" Cucchiarelli

Voglio iniziare questa recensione dalla fine così se non avete tempo di leggerla tutta potete correre subito al voto finale e poi decidere se procedere all'acquisto o meno. Dopo decine di ore di gioco posso dire con assoluta certezza di essermi divertito non poco con Sonic Frontiers. Nei mesi scorsi si è parlato tanto di lui, di come i primi test avessero evidenziato un gioco "vuoto" e ben al di sotto delle aspettative, del fatto che Sonic non è adatto ai giochi open world e bla-bla-bla. Di difetti il gioco ne ha, questo è innegabile e ne parleremo più avanti ma va dato merito al Sonic Team di averci consegnato un enorme parco divertimenti tutt'altro che vuoto, nel quale è un piacere immergersi anche solo per... far succedere cose. È esattamente questa la sensazione che ho avuto percorrendo in lungo e in largo le cinque isole da cui è composto Frontiers, mappe piene zeppe di cose da fare, segreti da scovare, collezionabili e sfide dalla breve durata ma piacevoli e spesso originali.

INTRATTIENE IN MODO SFIZIOSO E VARIOPINTO, PROIETTANDO L'ICONICO PROTAGONISTA VERSO IL FUTURO SENZA, PERÒ, DIMENTICARNE IL GLORIOSO PASSATO

sonic frontiers recensioneHo passato ore andando in giro senza seguire la storia principale, lasciandomi trasportare dalla fantasia e interagendo con qualsiasi cosa catturasse il mio sguardo. Non c'è stata mai una volta in cui non mi sia imbattuto in una nuova sfida, una nuova strada da esplorare o una sfilza di trampolini e pedane dalle quali lasciarsi trasportare chissà dove. Se l'obiettivo del gioco era quello di farmi divertire, ci è riuscito in pieno.

I livelli classici riportano in vita in chiave moderna alcuni degli storici stage dei vecchi Sonic. Riuscire a completarli al 100% non è facile.

TANTE COSE, TANTI POSTI

La storia è questa: Sonic e i suoi amici se ne stavano allegramente per i fatti loro a svolazzare in giro quando uno strano portale li ha risucchiati in un cyberspazio pieno di glitch e bizzarre creature. Tutto ha un'apparenza strana ma al tempo stesso familiare. Per poter capire come ritornare a casa Sonic dovrà ritrovare la sua banda e scoprire chi si nasconde dietro a questa ennesima, folle avventura. Potrete farlo insieme a lui con i tempi e la velocità che preferite, esplorando ogni isola centimetro per centimetro per scoprire che nasconde sempre qualcosa da fare. Avrete l'imbarazzo della scelta: potrete provare a recuperare TUTTI i Gettoni Memoria di ogni personaggio intrappolato, scovare e salvate tutti i piccoli Koco, che riportati ai saggi vi permetteranno di aumentare velocità e quantità di anelli vitali di Sonic. La lista di cose da fare non si esaurisce qui ma per ovvi motivi vi lasciamo il piacere di scoprirle da soli. Nostalgici dei vecchi Sonic? No problem, sappiate che per andare avanti nel gioco sarete obbligati ad affrontare una generosa quantità di livelli classici, con cinque obiettivi (valutazione S, recupera X monete, trova tutte le monete rosse, etc.) che vi frutteranno altrettante chiavi da utilizzare per aprire nuove strade. Non esitiamo a definire alcuni di questi livelli assolutamente straordinari, ci siamo tornati più e più volte non solo per completarli al 100% ma anche per migliorare continuamente i nostri tempi. Se poi avete voglia di un passatempo un po' più rilassato sappiate che il vostro amico Big The Cat è pronto a svelarvi tutti i segreti della cyber-pesca. In tutto questo ovviamente non mancano i combattimenti, che in Sonic Frontiers vi metteranno di fronte nemici di ogni forma, dimensione e varietà. Ogni volta dovrete capire quali sono i loro punti deboli e in questo vi aiuterà una delle nuove mosse di Sonic, il Cyber Loop. Tenendo premuto il tasto Triangolo (su PS), Sonic lascerà dietro di sé una scia azzurra che una volta chiusa a cerchio permette di scoprire oggetti nascosti, attivare meccanismi e indebolire gli avversari. Funziona tutto bene, l'unico problema

Tra una corsa e un combattimento alla velocità del suono non c'è niente di meglio di una battuta di pesca con un enorme gatto antropomorfo. Bentornato Big!

No, non è Shadow of the Colossus ma in alcuni momenti non potrete non pensare all'immortale capolavoro di Fumito Ueda.

DI DIFETTI IL GIOCO NE HA, QUESTO È INNEGABILE, MA VA DATO ATTO AL SONIC TEAM DI AVER TIRATO FUORI UN ENORME PARCO DIVERTIMENTI NEL QUALE È UN PIACERE IMMERGERSI

Il cyber loop è una risorsa importante in qualsiasi situazione. Può svelare i punti deboli dei nemici ma anche portare alla luce preziosi tesori.

è che fin da subito Sonic si dimostra nettamente più forte (e veloce, ovviamente) e per poter avere di fronte una sfida degna di questo nome abbiamo dovuto aspettare gli scontri con i colossi... ebbene sì, consciamente o inconsciamente Sonic Frontiers omaggia anche l'immortale opera di Fumito Ueda. Ogni isola infatti è sorvegliata da un cyber-mostro nettamente più grande e potente degli altri, che potrete fronteggiare solo dopo aver recuperato tutti i Chaos Emeralds ed esservi trasformati in Super Sonic.

I PROBLEMI DEL PORCOSPINO TREDDÌ

Se la parte ludica di Sonic Frontiers è valida e assai piacevole, quella tecnica è sicuramente meno ineccepibile – anche se, va assolutamente detto, rispetto alla versione console la nostra macchina ha retto molto meglio sul piano del framerate, come stabilità e nudi frame al secondo. Già dalle prime uscite il gioco aveva prestato il fianco a feroci critiche, rientrate in parte solo in seguito ai test successivi su una versione più prossima a quella finale. I difetti ci sono, sono piuttosto evidenti e in alcuni casi rendono anche più difficoltose del dovuto alcune fasi di gioco. Parliamo del pop-in ad esempio: gran parte degli elementi di gioco appare improvvisamente a pochi metri (virtuali) da Sonic e visto che stiamo parlando di un titolo che fa della velocità una sua cifra stilistica, capirete quanto questo possa ostacolare alcune evoluzioni o il raggiungimento di zone particolarmente intricate. Anche le telecamere hanno qualche occasionale problemino, ma essendo il gioco totalmente 3D e liberamente esplorabile dall'inizio alla fine poteva andarci decisamente peggio. Entrambe sono questioni che in nessun caso hanno messo davvero in crisi il gameplay, ma impossibile da non notare.

Il nostro mestiere di critici ci obbliga a sottolineare sempre pregi ma soprattutto difetti dei prodotti che recensiamo, in ogni caso chi fa il nostro mestiere non deve mai dimenticare che l'obiettivo di un videogioco è uno e uno solo: divertire. Sonic Frontiers riesce a farlo proiettando il suo iconico protagonista verso il futuro senza però dimenticare il glorioso passato. Se riuscirete a chiudere mezzo occhio sui problemi di natura tecnica (comunque migliorabili) possiamo garantirvi che il tempo che passerete insieme a lui non sarà rimpianto.

LA SCHEDA

Sviluppatore / Publisher
Sonic Team / SEGA
Prezzo € 59,99
Multiplayer Assente
Localizzazione Completa
Genere Action platform open world
PEGI 7+

Configurazione di prova
Intel i7 16 GB di RAM, Geforce RTX 2070, SSD

Com'è, come gira
Giocato a 2560×1440. Non manca qualche magagna, ma rispetto alla versione console la prestazione sul nostro PC è molto migliore in fluidità. Pop-in di vari elementi e telecamere "nervose", invece, sono tra i difetti rimasti, evitabili certo, ma senza mai sfiorare il baratro della frustrazione

PRO
- Sonic in moderna versione open-world funziona
- Molto divertente
- Tante sfide e alcuni spettacolari livelli "classici"

CONTRO
- Problemi tecnici in parte rimasti
- Alcuni elementi di gameplay un po' slegati

COMMENTO
Bollato da molti come un disastro annunciato, Sonic Frontiers si dimostra invece un capitolo ricchissimo di contenuti e assai divertente. Non è esente da problemi tecnici, comunque meno pesanti di quello che si poteva immaginare, ma rappresenta il ponte ideale tra passato e futuro della celebre mascotte SEGA.

VOTO [82]

TGM BRONZE AWARD

AS LIFE GOES BY

L'epopea dei Winters si chiude mettendo al centro la figlia di Ethan, Rose. Completa l'offerta la visuale in terza persona, disponibile anche nel gioco base, un pacchetto con tre nuovi personaggi e due mappe per Mercenari. Non male.

di Daniele "Kommissario" Cucchiarelli

Sono passati 16 anni dagli eventi di Village, Rose è diventata una adolescente ma la sua vita non è semplice. I poteri acquisiti per essere stata a contatto con il Megamicete la fanno assomigliare ad un mostro agli occhi degli altri. Tutti la evitano, facendo crescere di giorno in giorno la sua rabbia. "Se solo ci fosse un modo per liberarsene" è il suo pensiero fisso, un desiderio che può trasformarsi in realtà quando viene a sapere che esiste un cristallo speciale, capace di purificare il suo corpo e cancellare la maledizione. Unico problema, è nascosto all'interno di un residuo del Megamicete che ha assorbito le coscienze di Madre Miranda e tutti quelli che hanno avuto la sfortuna di incontrarla. Per recuperarlo Rose accetta di "calarsi" in questo nuovo incubo, confortata sul fatto che nulla di male potrà accaderle. ERRORE!!! La poveretta si ritroverà ad affrontare un incubo sempre più terribile e profondo, che le farà vivere esperienze simili a quelle del compianto Ethan.

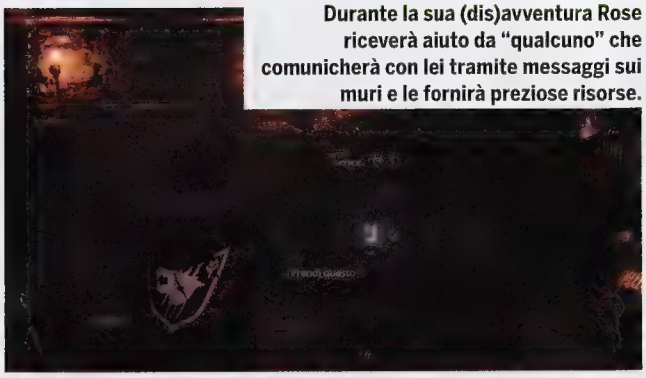
Ok, la premessa narrativa suona un filo artificiosa. In effetti questo DLC non era programmato quando uscì Village, Capcom lo mise in cantiere successivamente "data la grande richiesta", era quindi inevitabile che il suo incipit risultasse posticcio, ma con il passare dei minuti la forzatura iniziale lascia spazio ad uno svolgimento intrigante. Il gameplay per ovvi motivi non si discosta più di tanto da quello del gioco base, ma a differenza di quest'ultimo permette di giocare solo con la visuale in terza persona. Nei panni apparentemente fragili di Rose vi imbatterete in versioni distorte del villaggio dei licantropi, del castello Dimitrescu e di Casa Beneviento. Non aspettatevi però una replica esatta dell'esperienza di Village perché se è vero che molti asset del gioco originale sono stati riciclati, è altrettanto vero che Capcom si è impegnata per aggiungere qualcosa di nuovo, spaventi compresi.

> LA PREMESSA NARRATIVA DELL'AVVENTURA DI ROSE SUONA UN FILO ARTIFICIOSA MA CON IL PASSARE DEI MINUTI LA FORZATURA INIZIALE LASCIA SPAZIO A UNO SVOLGIMENTO INTRIGANTE

ANDATA E RITORNO

I poteri di Rose rivestono un ruolo importante non solo nei combattimenti ma anche nell'esplorazione, con il progredire della storia verranno potenziati ma necessiteranno linfa per essere alimentati. Nell'ex-magione di Lady Dimitrescu ad esempio tutto è avvolto in una ributtante melma violetta, letale per chi osa poggiarci anche solo un piede, che può essere dissolta concentrando l'essenza di rose sui bozzoli che alimentano il liquame. A mettervi bastoni tra le ruote troverete nuove creature, dei simil-zombie fatti di muffa che possono risucchiare l'energia vitale della protagonista e qualche bestione che si aggira nei sotterranei pronto a piazzarvi una mazza ferrata nel cranio. Siamo in pieno Resident Evil di quinta generazione, con quel pizzico di old-style a cui ormai Capcom non sembra più disposta a rinunciare. Nel complesso l'avventura funziona, ha dei momenti discretamente tesi e tutto sommato anche una durata sufficiente che si aggira sulle tre ore. L'epilogo della storia ci ha lasciati con un minimo di amaro in bocca in quanto (tranquilli, non è uno spoiler) consiste nel trailer diffuso qualche mese fa. La saga dei Winters è chiusa definitivamente, ma all'orizzonte Capcom ha lasciato una piccolissima porticina aperta per eventuali collegamenti narrativi con i prossimi capitoli.

La terza persona permette finalmente di vedere il volto di Ethan Winters? No, Capcom ha fatto sì che girando la telecamera anche lui si volti dall'altra parte.



Durante la sua (dis)avventura Rose riceverà aiuto da "qualcuno" che comunicherà con lei tramite messaggi sui muri e le fornirà preziose risorse.

E TUTTO IL RESTO

A corredo dell'avventura "Le Ombre di Rose", l'Espansione dei Winters aggiunge la richiestissima modalità in terza persona, che può essere selezionata all'inizio e modificata in qualsiasi momento dal menù principale. Abbiamo giocato le prime ore utilizzandola e sebbene sia abbastanza evidente che si tratti di un elemento non pensato fin dall'inizio, l'esperienza maturata con i remake di RE2 e RE3 ha fatto sì che tutte le meccaniche funzionino anche vivendo il gioco "alle spalle" di Ethan. Temevamo che le animazioni del protagonista potessero non essere all'altezza ma fortunatamente non è stato così. Alcune in realtà sono un po' rigide rispetto ad altri TPS, ma la qualità generale è piuttosto buona e non abbiamo rilevato problemi con le collisioni, altro ostacolo che in un'operazione del genere poteva presentarsi. Da qui a considerare Village in terza persona "un gioco nuovo", come affermato recentemente dai producer, ce ne passa, ma dobbiamo ammettere che fronteggiare gli orrori che già conoscevamo in questa nuova modalità ha dato all'esperienza un sapore leggermente differente e se possibile ancora più vicino alla fonte d'ispirazione principale di questo capitolo, Resident Evil 4. Ciliegina sulla torta di questo DLC sono i nuovi protagonisti della modalità Mercenari. Fanno parte del pacchetto "ordini aggiuntivi" e ci consentono di vestire i panni di Chris e di due Villain del gioco principale: Heisenberg e Lady Alcina Dimitrescu. Sono tre personaggi totalmente OP rispetto alla media. La dove Mr. Redfield può accumulare potere di attacco eliminando nemici e usarlo per aumentare la sua velocità e potenza, gli altri due hanno a disposizione poteri davvero devastanti che se usati a dovere possono far salire alle stelle il counter delle uccisioni e di conseguenza le statistiche di ogni partita. Oltre al nuovo trio, nell'offerta sono incluse anche due mappe, Fiume Infernale e Villaggio Infernale, legati ad altrettanti Trofei. Il DLC "Espansione dei Winters" è disponibile in formato stand-alone per chi già possiede il gioco base e costa 19,99 euro. Il prezzo è tutto sommato equo vista la quantità di contenuti proposta ma se non siete giocatori assidui della modalità Mercenari forse potreste attendere un leggero calo di prezzo per godervi il finale della storia e la modalità in terza persona. Se invece, per un qualsiasi motivo, avete snobbato Resident Evil Village all'epoca della sua uscita e improvvisamente siete stati pervasi dalla voglia di giocare l'intera storia dall'inizio alla fine, la versione Gold (49,99 euro) è ciò che fa per voi. Include tutti i contenuti fin qui descritti e volendo avete anche la possibilità di assaggiarla grazie alla demo di 60 minuti rilasciata pochi giorni fa in coda allo Showcase Capcom dedicato alla saga.

Chris è sulla carta il meno potente dei tre nuovi personaggi della modalità Mercenari, ma non diteglielo perché ha un caratteraccio.

FRONTEGGIARE GLI ORRORI CHE GIÀ CONOSCEVAMO UTILIZZANDO LA VISUALE IN TERZA PERSONA HA DATO ALL'ESPERIENZA UN SAPORE LEGGERMENTE DIFFERENTE

LA SCHEDA

Sviluppatore / Publisher
Capcom / Capcom
Prezzo € 19,99
Multiplayer Assente
Localizzazione Completa
Genere Survival horror, action adventure
PEGI 18+

Configurazione di prova
Intel i7, 16 GB di RAM, Geforce RTX 2070, SSD

Com'è, come gira
Giocato a 1920x1080. Come il gioco base, nonostante un pizzico di ray tracing, anche l'Espansione dei Winters è un bel vedere pur se saldamente ancorata alla (ormai) old gen console, ancora subita dall'alto delle migliori specifiche PC. Il passaggio alla terza persona non modifica la giocabilità e non produce effetti negativi.

PRO
- Con Rose, piacevoli nuovi salti sulla sedia
- La terza persona è godibile
- I nuovi "Mercenari" sono potenza pura

CONTRO
- Incipit narrativo un po' forzato, ma lo svolgimento funziona
- Meno appetibile se non giocate in modalità Mercenari

COMMENTO
La tormentata saga della famiglia Winters arriva al suo epilogo con la prima e unica espansione di Resident Evil Village, che vede protagonista Rose, la figlia di Ethan. Nel pacchetto è compreso anche l'aggiornamento del gioco base, che aggiunge la possibilità di giocare l'intera avventura con visuale in terza persona, e alcuni contenuti aggiuntivi per la modalità Mercenari. Imperdibile se si vuole addentare un altro pezzo di carne dell'ultimo horror di Capcom.

VOTO [81]

TGM BRONZE AWARD

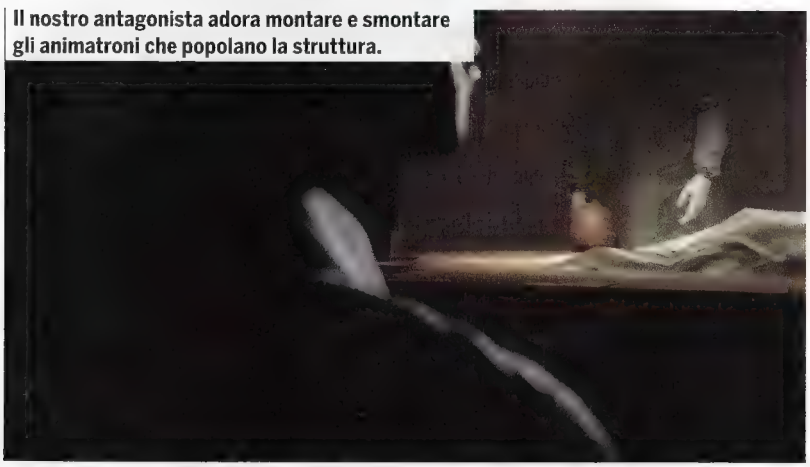
L'ORRIDA IMPORTANZA DELLE SCELTE

Supermassive inserisce un nuovo capitolo nella sua antologia dell'orrore, ispirandosi questa volta a fatti realmente accaduti nella storia americana...

di Simone Rampazzi

Insomma, ci risiamo. Supermassive Games continua la produzione di titoli da incastonare perfettamente nella sua antologia dell'orrore, una raccolta che da Man of Medan ha accompagnato le nostre serate tra omicidi, trappole mortali, ambientazioni lugubri e, come di consueto, scelte da compiere al fine di evitare tutto questo. Non sembra essere quindi cambiato nulla, o quasi, nella formula sfruttata in questi anni, un merito che ci sentiamo di attribuire agli sviluppatori soprattutto in funzione di un gameplay, perché di videogiochi sempre si parla, in grado di coinvolgerci e tenerci col fiato sospeso (sempre se l'intenzione sia quella di salvare tutti e non solo chi ci sta simpatico). E veniamo quindi a oggi, con questo "diavolo dentro" che rievoca fatti realmente accaduti alla fine del 1800, aventi come protagonista il primo serial killer americano, l'Holmes sbagliato potremmo dire, dato che gli vengono attribuite qualcosa come duecento vittime, tutte uccise all'interno del Castello, un edificio che serviva da abitazione, negozio ed hotel.

AL CONTRARIO DI QUANTO VISTO SINORA, I PERSONAGGI HANNO UN PICCOLO INVENTARIO CON ITEM DA UTILIZZARE



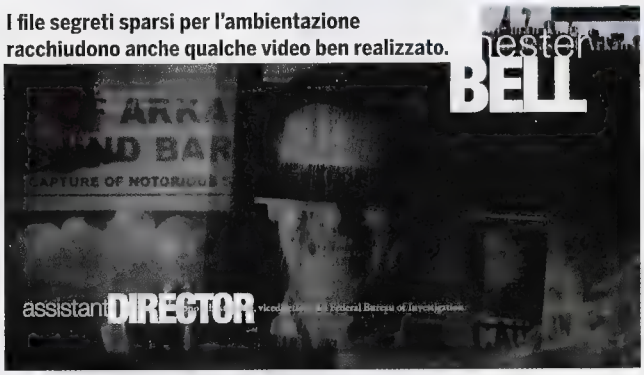
Il nostro antagonista adora montare e smontare gli animatroni che popolano la struttura.

IL MALE NON HA CONFINI

The Devil in Me parte quindi con ottime premesse. Questa volta sfrutta la realtà, distorcendone soltanto gli elementi cardine al fine di incastonarli perfettamente in una cornice plausibile, quella dei giorni nostri in un cui la troupe di un documentario riceve un invito dal classico uomo misterioso, pronto a invitarli a proprie spese nella riproduzione fedele del Castello costruito in passato dallo stesso Holmes. Qui facciamo la conoscenza dei protagonisti, che, come potete ben immaginare, rappresenteranno i diversi alter ego da interpretare, seguendo il classico filone creato da Until Dawn a oggi, quello che ci invita a creare un dedalo vero e proprio di scelte che portano a conclusioni non sempre piacevoli, almeno per il nostro doppione digitale. Non esistono scelte giuste o sbagliate. Siete voi a decidere cosa fare, ed è forse per questo che titoli così riescono a regalare una certa immersività al giocatore che si trova aldilà dello schermo, un plauso da non sottovalutare soprattutto quando ci si deve scontrare con una sfida che punta a metterci i bastoni tra le ruote. Il curatore della biblioteca degli orrori può solo accompagnare, lo scopriamo sulla nostra pelle sin dall'inizio in cui scegliamo di affrontare il gioco alle tre diverse difficoltà proposte, e ne troviamo conferma dopo ogni QTE affrontato, senza contare le diverse scelte compiute ascoltando il cuore o il cervello. Ogni percorso trova la sua conclusione in un'epifania in bilico tra morte o salvezza, e devo dire che fa piacere notare come ogni dettaglio trovi il suo peso e la sua posizione all'interno della narrazione, soprattutto se a giocare è qualcuno che fa molta attenzione ai dettagli. Lo storytelling di questo ultimo capitolo della prima saga ti scivola addosso che è un piacere, tanto da trovarti spesso nella posizione di segnarti su un foglio di carta le scelte compiute nella run in corso, così da poterne sfatare le conseguenze all'interno di un nuovo gameplay.

ATTENTO A CIO' CHE DESIDERI

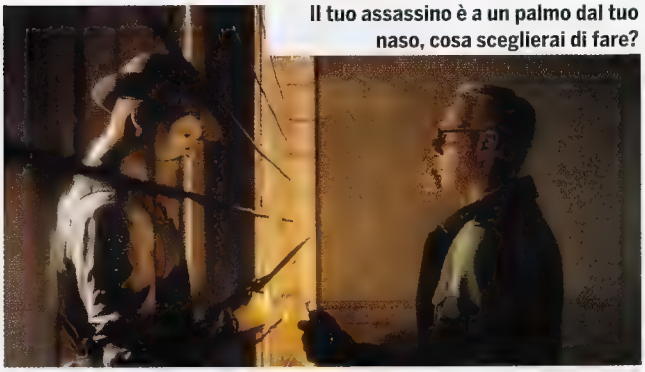
Come dicevamo poc'anzi, la struttura cardine del titolo di Supermassive Games non è cambiata: i giocatori impersonano i diversi personaggi all'interno di capitoli ben strutturati, una scusa adatta per tentare di intraprendere un nuovo percorso con scelte diverse, sebbene ricominciare e cambiare si riveli un pelino più appagante. Al contrario di quanto visto sinora, però, i personaggi vantano un piccolo inventario



I file segreti sparsi per l'ambientazione racchiudono anche qualche video ben realizzato.

con oggetti rapidi da utilizzare. Niente di trascendentale, l'obiettivo degli sviluppatori non è certo quello di metterci in mano qualche arma da utilizzare contro il nostro avversario, ma piuttosto di regalarci degli elementi che possano avere uno scopo a seconda del personaggio che andremo a utilizzare. Charlie porta con sé un biglietto da visita che si rivela piacevolmente utile per forzare le serrature di alcuni cassetti, quindi c'è la parte attiva di utilizzo, mentre nel caso di Mark, o Erin, l'oggetto si rivela più di contorno, giacché si tratta rispettivamente di una macchina fotografica e di un microfono direzionale. Esistono poi altri oggetti unici che possono essere scambiati tra i personaggi, e devo ammettere che in questo caso scelte ideologicamente stupide si trasformano in gesti di rivalsa, elementi in grado di cambiare i piani del nostro assassino in modo del tutto sorprendente. Adesso i personaggi possono anche scalare delle piccole sporgenze, ma onestamente oltre a giovare l'esplorazione delle aree (ci sono anche scenari esterni e non solo interni all'hotel), non fanno molto altro, riducendosi a un semplice elemento di contorno. Da segnalare infine la presenza di alcuni puzzle ambientali, meglio identificati da codici da trovare nello scenario al fine di aprire la porta del momento. Graficamente il titolo non ha molto da invidiare ai competitor, tant'è che l'ambientazione, al massimo delle impostazioni presenti nel menù dedicato, acquisisce quasi vita propria per quanto è ben realizzata, sia per complessità di luci e ombre, che per quanto riguarda il level design. Onestamente non ho ben compreso la scelta di far spegnere gli oggetti di illuminazione durante le interazioni con lo scenario: perché Jamie dovrebbe spegnere la torcia mentre raccoglie un documento da terra? Lo stesso mood l'ho riscontrato durante la visione dei dialoghi tra i personaggi. Sembrano non avere a fuoco il proprio interlocutore, tanto da apparire distratti, come se stessero parlando con qualcos'altro piuttosto che guardare in faccia la videocamera. Onestamente è un peccato, ma niente di insormontabile, questo va detto. Ottimo il doppiaggio in italiano, soprattutto alcune voci a cui è stato conferito maggiore pathos, e ottimo anche il Motion-Capture, sebbene per alcuni personaggi ogni tanto incespica ma niente che non possa essere risolto con una patch correttiva.

L'AMBIENTAZIONE ACQUISISCE VITA PROPRIA PER QUANTO È BEN REALIZZATA, E H.H. HOLMES È UN BEL PERSONAGGIO


Il tuo assassino è a un palmo dal tuo naso, cosa sceglierai di fare?

Il Castello com'era in passato? Oppure siamo nel presente?

LA SCHEDA

Sviluppatore / Publisher
Supermassive Games / Bandai Namco
Prezzo € 39,99
Multiplayer Cooperativo online e locale
Localizzazione Completa
Genere Avventura horror dinamica
PEGI 18+

Configurazione di prova
I7-11800H, 16GB di RAM, GEFORCE RTX 3060, SSD

Com'è, come gira
Giocato a 2560×1440. Il titolo di Supermassive Games non ha dato nessun problema durante l'esecuzione, anche una volta attivato il Ray Tracing e l'occlusione ambientale. Ottima anche la fluidità.

PRO
- Ambientazione coinvolgente e bella da vedere
- Personaggi ben caratterizzati
- L'idea dell'inventario è un'ottima premessa ma...

CONTRO
- ...merita qualche incentivo
- Ogni tanto gli sguardi lasciano perplessi

COMMENTO
L'ultimo capitolo di questa prima stagione della Dark Pictures Anthology conferma la voglia di voler continuare a produrre prodotti di spessore, equilibrati sul fronte del gameplay, ma non per questo immobili nel tempo. Supermassive Games cerca di fare le cose per bene, migliora alcune cose, dà il suo massimo nella narrazione e garantisce al giocatore l'intrattenimento necessario a proseguire e ricominciare, alla ricerca della nuova scelta da compiere. Restate fino alla fine dei titoli di coda, ne varrà la pena!

VOTO [80]

TGM BRONZE AWARD

NON C'È **PACE** (E RIPOSO) PER **HUGO** E **AMICIA**

A Plague Tale: Requiem segue lo struggente viaggio di Amicia e Hugo, già protagonisti del primo capitolo della serie sviluppata da Asobo Studio. Nella Francia dell'Inquisizione e della peste nera, fratello e sorella proveranno ad iniziare una nuova vita... ma la maledizione che li segue non tarda a palesarsi di nuovo

di **Daniele "Kommissario" Cucchiarelli**

Un celebre adagio dice che quasi sempre confermarsi è più difficile che affermarsi, che arrivare in cima è nettamente più semplice del restarci. Sarà, ma soprattutto nel mondo dell'entertainment non sono pochi i secondi capitoli che possono vantarsi di aver superato i loro celebri predecessori. Nel cinema "blockbuster" gli esempi sono tantissimi, da Il Padrino II ad Aliens, Terminator 2, Il Cavaliere Oscuro e via dicendo. Anche in ambito videogiochi gli esempi non mancano. Senza pensarci troppo ci vengono in mente i secondi capitoli di Baldur's Gate, Uncharted, Silent Hill, Assassin's Creed, Borderlands, Resident Evil, Titanfall e potremmo continuare ancora a lungo. In questo prestigioso club entra proprio in questi giorni anche A Plague Tale: Requiem, attesissimo sequel di una delle migliori sorprese videoludiche degli ultimi anni. Asobo Studio, dopo anni passati a fare da supporto ad altri team, sembra aver trovato una sua confortevole dimensione, ha raccolto i complimenti per Innocence e gettato in tavola tutti gli assi migliorando (quasi) ogni aspetto del titolo originale e ampliandone il respiro. I protagonisti sono sempre gli stessi, Amicia e Hugo, sorella e fratello che nonostante la loro giovane età di cose brutte ne hanno viste e passate fin troppe. In un periodo storico come quello in cui sono ambientate le loro (dis)avventure sopravvivere ad una normale vita quotidiana è già un'impresa, ma se di mezzo ci si mettono anche la peste nera, maledizioni, assassini, inquisitori e forze soprannaturali allora...

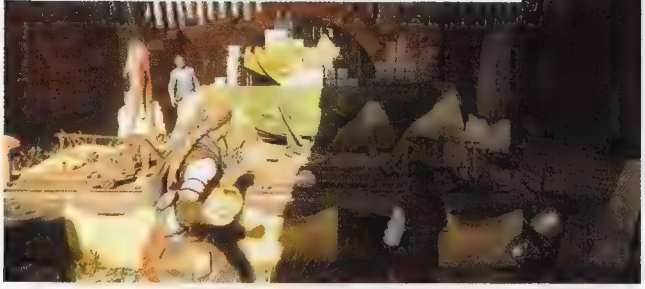
ESTETICAMENTE REQUIEM SEGNA UN PASSO AVANTI, ANCHE GRAZIE ALLA DECISIONE DI MOLLARE LA OLD-GEN CONSOLE

SQUADRA CHE VINCE, SI MIGLIORA

I due hanno provato a ritagliarsi una vita normale, ma dopo un breve periodo di apparente calma i problemi si ripresentano a loro ancora più cupi. La pestilenza, rappresentata dai milioni di topi che in questa seconda uscita sono mostruosamente più numerosi e pericolosi, perseguiterà i due protagonisti nella loro affannosa ricerca di una cura per la Macula, la malattia che affligge Hugo e che rischia di spegnerne presto la giovane vita. La soluzione a questo gravoso problema sembra si nasconda in una misteriosa isola, apparsa in sogno al giovane. L'inizio bucolico che vi attende in Requiem vi regalerà momenti spensierati e scorci visivi davvero notevoli, ma è solo l'incipit di un viaggio nel quale minacce di vario tipo e devastazione saranno all'ordine del giorno. Per contrastare i rinnovati pericoli che vi attendono, Asobo Studio ha preso le meccaniche del gioco precedente, ampliandole e rifinendole in maniera certosina. Amicia ha ancora la sua fidata fionda e verrà in possesso di altre armi, ma questa volta potrà disporre anche di misture alchemiche capaci di aggiungere effetti ancora più devastanti ai suoi colpi. Fuoco, pece bollente e polvere repellente dovranno essere usate con parsimonia per eliminare nemici o allontanare temporaneamente la minaccia strisciante. Questa volta anche Hugo ha un ruolo più importante nell'economia del gioco, i poteri derivanti dalla sua malattia gli permettono di sfruttare delle interessanti capacità, che in parte sfruttano anche l'utilizzo dei ratti.

Il resto del costrutto ludico di A Plague Tale: Requiem è rimasto sostanzialmente intatto, con sezioni di spostamento ad esplorazione libera intervallati a macro-livelli da studiare

La fiera a cui parteciperete all'inizio del gioco è uno dei pochi momenti sereni per Hugo e Amicia. Da lì a poco la loro maledizione tornerà a farsi sentire.



La marea di ratti è stato l'elemento distintivo del primo A Plague Tale, ma in Requiem la ritroverete più pericolosa, numerosa e repellente che mai.

accuratamente per sopperire con un mix di azioni stealth e combattimenti all'inferiorità numerica in cui vi troverete nel 90% dei casi. A tal proposito, un paio di sezioni risultano un po' confuse per quanto riguarda gli obiettivi da portare a termine, che inducono ad un "trial and error" che si poteva evitare. In un meccanismo di gioco eccellente stride un po' anche il modo in cui è stato implementato l'elemento crafting, legato soprattutto al miglioramento delle armi. I materiali sparsi in giro sono a dir poco scarsi e la quantità richiesta per le modifiche un po' troppo esosa. Servirebbe qualche aggiustamento che speriamo arrivi sotto forma di patch correttiva.

AL NETTO DEI PROBLEMI, ASOBO STUDIO È RIUSCITO A CREARE UN SEQUEL SUPERIORE AL GIÀ OTTIMO PRIMO CAPITOLO

TUTTO MOLTO BELLO, MA...

Esteticamente A Plague Tale: Requiem segna un discreto passo avanti rispetto al gioco precedente, anche grazie alla decisione di Asobo Studio di mollare una volta per tutte la old-gen di console per dedicarsi agli hardware più aggiornati. Il mondo di gioco in cui si muovono Hugo e Amicia è vivo, vibrante e reso sorprendentemente bello da vedere grazie a oculate scelte stilistiche. La temperatura colore dell'intera produzione in particolare dona agli scenari un realismo che travalica i meriti "poligonali" e invita spesso e volentieri ad utilizzare l'ormai imprescindibile Photo Mode. Un plauso va sollevato anche alla gestione delle fonti di luce e all'utilizzo dei particellari, che specie in alcune sezioni può essere paragonato a quello di produzioni ben più grandi e blasonate. Tutto questo però richiede un prezzo da pagare. A tenere banco nei giorni della recensione è la "questione 30 fps", nella quale rientra anche A Plague Tale: Requiem. Sebbene in un gioco come questo tale limitazione si senta meno pesantemente che in titoli come Gotham Knights, è evidente che il team di sviluppo ha trascurato un po' l'ottimizzazione del proprio pargolo, visto che anche su PC con configurazioni piuttosto "allegre" si fatica a raggiungere la quota minima in 4K e per arrivare agli agognati 60 fps è necessario scendere ad una risoluzione prossima ai 1080p. Eccellente e quasi impeccabile invece l'audio, sia per quanto riguarda gli effetti sonori che per il doppiaggio in inglese, sottotitolato più che discretamente in italiano. Al netto dei problemi descritti poche righe fa, va dato atto ad Asobo Studio di essere riuscito a creare un sequel addirittura superiore al già ottimo primo capitolo, che vi consigliamo di recuperare nel caso lo abbiate perso. Conoscere la storia precedente dei due protagonisti è infatti fondamentale per godersi al meglio le circa 15 ore di emozioni che vi attendono in Requiem. Il futuro di questo talentuoso team appare sempre più roseo e non vediamo l'ora di scoprire a cosa si dedicheranno nei prossimi anni.

Le sezioni stealth sono fondamentali per sfoltire il soverchiante numero di nemici che spesso vi troverete ad affrontare.

LA SCHEDA

Sviluppatore / Publisher
Asobo Studio / Focus Entertainment
Prezzo € 49,99
Multiplayer Assente
Localizzazione Testi
Genere Action adventure
PEGI 18+

Configurazione di prova
Intel i7, 16 GB di RAM, Geforce RTX 2070, SSD

Com'è, come gira
Giocato a 2560×1440. Giocato a Un difetto imputabile a APT Requiem riguarda l'ottimizzazione e, su PC, si poteva fare decisamente di più. Per raggiungere quote di fluidità consone a questa piattaforma è necessario purtroppo sacrificare la risoluzione. Urge correttivo.

PRO
✓ Ancora una volta emozionante e coinvolgente
✓ Ogni meccanica di gioco è stata raffinata e ampliata

CONTRO
✗ L'ottimizzazione generale è da rivedere e correggere
✗ Alcune sezioni sono un po' confusionarie

COMMENTO
Al netto di qualche problema di ottimizzazione, speriamo risolto quando avrete tra le mani TGM 395, A Plague Tale: Requiem segue il solco qualitativo tracciato più di tre anni fa dal primo capitolo della serie, Innocence. Le meccaniche di base sono rimaste più o meno le stesse, ma a loro si sono aggiunte due o tre novità capaci di ampliare non poco il respiro di questa seconda avventura... che vi emozionerà e coinvolgerà come forse non potreste immaginare.

VOTO [83]

TGM BRONZE AWARD

GOL ALL'ULTIMO MINUTO

Dopo essere andate a braccetto per un trentennio, FIFA ed EA si salutano, pronte a percorrere ognuna la propria strada. È un divorzio col botto o con le botte?

di Marco "End" Ravetto

1993. Esce Fifa International Soccer, primo titolo targato EA con licenza Fifa. 2022. Esce Fifa 23, ultimo titolo targato EA con licenza Fifa. Nel mezzo un trentennio costellato di alti e bassi, in cui gli appassionati si sono trovati tra le mani un gioco capace di mutare, di stravolgere i suoi elementi base e di trovare infine una formula vincente. Formula, questa, confermata anche per "l'ultimo ballo". E allora, scarpette ai piedi, non ci resta che danzare un'ultima volta...

SU PC NON È PIÙ UNA VERSIONE TARATA VERSO IL BASSO, MA IL TOP DELLA GAMMA SI PAGA CARO SU DIVERSE CONFIGURAZIONI

UN NUOVO MODO DI GIOCARE

Palla al centro, fischio d'inizia e via. Anzi, e wow. Già, 'wow', perché finalmente i nostri PC ricevono da EA il trattamento che meritano (o quasi, purtroppo, vedi commento nella scheda tecnica in fondo). Ricevono, per dirla in maniera schietta e senza giri di parole, una versione che non è "castrata" e tarata verso il basso, ma quella top della gamma, che propone tutte le novità tecniche e gli aggiornamenti strutturali. Il salto in avanti rispetto all'anno scorso è, soprattutto per chi non ha mai avuto modo di provare Fifa 22 su PS5 o Xbox Series X/S, evidente. Molto evidente. E ha una protagonista con un nome ben preciso: HyperMotion2. La tecnologia che, lo ricordo per chi non lo sapesse, unisce sessioni di motion capture di partite complete ad algoritmi di machine learning utilizzati per creare eventuali transizioni mancanti tra un'animazione e l'altra, riesce in un solo colpo a ripulire le partite da quasi tutte quelle aberrazioni (arti che assumono posizioni innaturali, compenetrazioni di corpi) che per anni ci hanno tenuto compagnia. Si respira quindi rinnovata aria di realismo nei movimenti dei calciatori, convincenti in ogni tipo di azione, dagli scatti ai tiri, dai passaggi ai contrasti con spallate, tackle e interventi ruvidi che restituiscono una eccellente sensazione di fisicità tra i corpi. Si respira rinnovata aria di realismo anche grazie a tutta una serie di animazioni "di contorno" che inserite in un contesto che funziona danno quella spinta in più. FIFA 23, nel complesso, è un vero piacere da guardare. Lo è anche grazie al nuovo terreno di gioco e a un'indole televisiva sempre più accentuata, con nuovi filmati introduttivi, intermezzi e replay accompagnati dalla più che discreta telecronaca del duo Pardo-Adani.

L'avvento dell'HyperMotion2 ha portato una ventata d'aria fresca sia in campo che sugli spalti.

Palla al piede, con già qualche patch in saccoccia, Fifa 23 convince più dei suoi predecessori grazie a una struttura leggermente più compassata e meno votata al dribbling. Non esiste, allo stato attuale, una finta in grado di "rompere il gioco", e si riescono a costruire interessanti manovre corali senza doversi incaponire troppo su schemi del tipo "palla a chi corre e via a tutta velocità". Intendiamoci, gli scattisti restano un dito in c... ehm, avversari fastidiosi da contrastare, ma siamo lontani dalle situazioni vissute in alcune edizioni passate. Bene la gestione difensiva, che allo stato attuale pare premiare maggiormente le capacità del giocatore. Dopo alcuni anni in cui lo skill gap è stato drammaticamente ridotto dalle eccessive ingerenze della cpu trovarsi di fronte a un titolo in cui gli errori si pagano a suon di gol è senza dubbio una cosa positiva. Si registra qualche piccolo passo in avanti anche per quanto riguarda l'intelligenza artificiale, con compagni di squadra maggiormente propositivi in fase di possesso palla, e che si posizionano con logica quando devono difendere. Abbastanza bene, dopo un inizio a dir poco zoppicante, i portieri. Non siamo ancora alla perfezione, ma le prime patch hanno ridotto in

Volta torna anche quest'anno con le sue partite tutte dribbling, evoluzioni e gol spettacolari.

maniera sensibile la quantità di errori degli estremi difensori. Decisamente promossi rigori e punizioni, completamente rinnovati, mentre per quanto riguarda le conclusioni a rete il discorso è abbastanza semplice. Bene i tiri "normali", bene il nuovo tiro di potenza, male i tiri d'esterno. Perché male? Perché sono letali, troppo letali, anche da distanze siderali. Urge aggiornamento.

MONDIALI, FIGURINE E MOLTO ALTRO...

Fifa 23 propone un parco modalità ampio, molto ampio, capace di soddisfare qualunque tipo di esigenza calcistica. A braccetto, una di fianco all'altra, camminano diverse tipologie di esperienze, da quelle veloci e immediate a quelle più strutturate e complesse, da quelle da affrontare da soli a quelle in cui sfidarsi in compagnia. C'è tanto da fare quindi ma, rispetto alla passata edizione, le novità non sono clamorose, con Ultimate Team, Volta, Pro Club e la Carriera (sia nella variante giocatore che in quella allenatore) che si presentano al calcio d'inizio in una forma che tutti gli appassionati già conoscono. Sì, è vero, qualche cambiamento c'è stato (nuovo sistema di progressione comune tra Volta e Pro Club, nuova intesa di squadra per Ultimate Team, nuove evoluzione del giocatore nella Carriera) ma si tratta più che altro di un lavoro di messa a punto che non è andato a stravolgere meccaniche ormai consolidate negli anni. Piacevole aggiunta è l'inedita modalità Mondiali, che permette di prendere parte all'edizione Qatar 2022 sia nella sua forma originale che creando un torneo personalizzato (ovvero l'unico modo per vedere gli azzurri in campo questo inverno...), con varianti offline e online. Un'opzione che nei prossimi mesi dovrebbe essere affiancata anche dalla versione femminile, con la riproposizione del Mondiale 2023 che si terrà in Australia e Nuova Zelanda. Conferma, quest'ultima, dell'interesse di EA nei confronti del calcio femminile, da quest'anno più presente anche grazie all'acquisizione della licenza dei campionati inglese e francese. Chiudo con una piccola (ma importante) annotazione tecnica, riassumibile in due parole: cross-play. Da quest'anno Fifa 23 permette di affrontare anche giocatori della stessa "generazione" (quindi, nel nostro caso, PlayStation 5 e Xbox Series X/S), ampliando non poco il quantitativo di possibili avversari. Non è disponibile per tutte le modalità (manca, per esempio, in Pro Club), ma è comunque un passo in avanti nella giusta direzione.

UN PARCO MODALITÀ AMPIO, CAPACE DI SODDISFARE QUALUNQUE TIPO DI ESIGENZA CALCISTICA

I Mondiali in Qatar sono protagonisti di una nuova modalità di gioco e di un evento FUT che si protrarrà fino a gennaio 2023.

LA SCHEDA

Sviluppatore / Publisher
EA VAncouver/EA
Prezzo € 69,99 (Standard), € 89,99 (Definitive)
Multiplayer Online e offline
Localizzazione Testi e audio
Genere Sportivo, simulazione
PEGI 3+

Configurazione di prova
Ryzen 5 3600, 16 GB di RAM, GeForce RTX 3070, SSD

Com'è, come gira
Giocato a 2560×1440. Sul nostro PC non è filato via sempre liscissimo, ma l'esperienza tecnica è stata più che discreta e, per tanto, lontana dalle numerose segnalazioni dai giocatori (crash, problemi con l'anticheat, talvolta difficoltà ad avviare il gioco), specie su configurazioni meno prestanti ma comunque supportate. In tutti i casi, non potevamo ignorare la situazione nel voto, da 84 (versione console, sul sito) a 80.

PRO
- Hypermotion 2 davvero ottimo
- Modalità che uniscono quantità e qualità
- Divertente da giocare, con una struttura più equilibrata rispetto al passato

CONTRO
- Qualche modalità necessiterebbe di un restyling
- Tiri di esterno da depotenziare
- Tanti problemi tecnici segnalati su PC

COMMENTO
Fifa 23 è un titolo che funziona in ogni suo aspetto e che, per quanto non perfetto, propone un'esperienza ricca, varia e divertente. Bene il nuovo HyperMotion2, bene la struttura di gioco, nel complesso abbastanza equilibrata, e bene (per quanto invariata rispetto al passato) la quantità di modalità disponibili. Dopo anni trascorsi nelle retrovie, finalmente anche i possessori di PC possono scendere in campo consapevoli di avere tra le mani il meglio sulla piazza, e non una sottomarca da discount.

VOTO [80]

VIAGGIO **OSCURO** E **MACABRO**

Ebb Software ci prende per mano e ci accompagna in un viaggio irto di pericoli, con corpi deformi, strutture biomeccaniche e architetture carnali. Un'esperienza solida per un progetto non ben definito.

di **Gabriele "Lelle" Barducci**

Otto anni. Questo è il tempo che è servito a Scorn per arrivare finalmente a noi. Dal 2014 ad oggi ne è passata di acqua sotto i ponti e dopo l'iniziale campagna crowfunding da parte dello studio indipendente Ebb Software e relativi finanziamenti esterni che sono arrivati, con Microsoft che ha fatto capolino annunciando il gioco nel servizio GamePass, possiamo ben dire che Scorn da come era stato annunciato, ora sia qualcosa di diverso, pur essendo finalmente concreto.
Invece no, Scorn è sempre rimasto tale, dopo tutti questi anni. Ma la domanda principale è: che cos'è Scorn?

Non mi sembri molto contento di vedermi, vero?

CHE GIOCO È?

Ancor più dell'analisi, del voto in calce e di tante altre disquisizioni tecniche, chiunque sia stato lì, a guardare e riguardare innumerevoli volte i trailer mostrati, si sarà chiesto almeno una volta, che diamine di gioco è Scorn. Entrando in un semplicistico gioco di percentuali, svelo subito l'altarino: Scorn è per un 85% un puzzle game, con il restante 15% divorato tra abbozzate meccaniche FPS, walking simulator e avventura narrativa. Un progetto anomalo dunque, bislacco, considerata l'attenzione mondiale che ha attirato nel corso del tempo, per via di uno stile estetico assolutamente accattivante, con un biopunk apertamente ispirato alle opere dell'artista svizzero Hans Ruedi Giger, scomparso proprio nel 2014 (ci sono anche parecchi rimandi visivi a Beksinski, pure quelli dichiarati, ndMario). Se, guardando video e immagini di gioco, vi siete chiesti come mai tutto sembrasse così familiare è perché l'artista è l'autore dell'immaginario di Alien, voluto fortemente da Ridley Scott per lavorare sullo Xenomorfo e tante altre forme astratte e irreali. Sul fronte visivo dunque, ci troviamo davanti un gioco di assoluto impatto estetico: corpi deformi, esseri spellati, cunicoli e strutture biomeccaniche perse nel tempo e nello spazio. Carne e metallo che si fondono e innesti spinti o estirpati con forza dalla carne viva, liscia, cruda e sanguinante. Un girone infernale perso in una dimensione dimenticata dalla luce, dove la nebbia regna sovrana, rumori viscidi emergono da ogni dove assieme alle urla strazianti e ammassi di carne che si costruiscono e distruggono.

TUTTO IL COMPARTO AUDIO E VIDEO SONO IL FIORE ALL'OCCHIELLO DI QUESTA PRODUZIONE

IL PROBLEMA DEL TEMPO

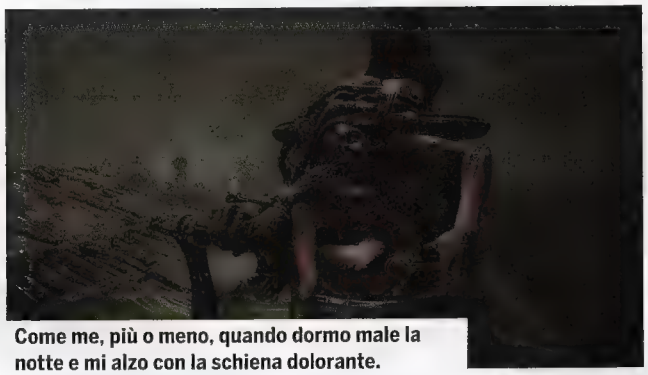
Purtroppo, tolto questo aspetto dedicato a quello che potremmo intendere come "trama", cornice e ambientazione, il gioco mostra innumerevoli difetti. Poco prima della fine del gioco sono andato a rivedere tutti i primissimi filmati di presentazione, alpha, trailer e così via, questo perché verso le scarse sette ore di gioco, Scorn era arrivato ai titoli di coda. Non nego una prima delusione per via di un lavoro quasi decennale per una longevità assai breve, pensando dunque a drastici tagli in fase di progettazione, invece no, già dalle prime fasi, Scorn era lì, nelle "armi", nelle ambientazioni, nelle luci, nel mood generale del gioco. Tutto, tranne i puzzle, quelli che sono disseminati praticamente ovunque nel mondo di Scorn.

Cosa hanno fatto i programmatori in questi otto anni? Sono sincero, non ho una risposta a questa domanda, ma non si può non nascondere un pelo di delusione davanti un lavoro che sembra aver realizzato qualcosa di esteticamente meraviglioso, una cornice dorata e ricamata per una tela incompleta, poco accattivante, discutibile.

Anche senza una photomode, tutto il mondo di Scorn merita di essere screenshotato.

LOOP INFERNALE

Scorn parte direttamente così, senza spiegazione, contesto o tutorial. Siamo un essere umanoide che si trova nella situazione di fuggire, addentrarsi, esplorare, perdersi in queste strutture sinistre. Ogni porta cela un puzzle, che sia ambientale o da risolvere in apposite console. Niente di così terrificante, se non fosse che tutto il gioco è un puzzle continuo: si completa un piccolo puzzle ambientale in una piccola stanza per entrare in una stanza più grande, con relativo puzzle amplificato, poi si devono cercare tre chiavi, poi un altro puzzle ambientale su un'area gigante di tre livelli. Insomma, non sono uno che odia giochi del genere, anzi, ma alla fine di ogni puzzle non c'è mai un vero motivo per tirare ancora avanti, senza una ricompensa che possa sorreggere la voglia di affrontare un altro rebus tedioso e quando questo non si pone, il colpo di genio arriva nel riproporre un doppione di un puzzle completato poco prima. Se non si fosse capito, quel "colpo di genio" è ironico.



Come me, più o meno, quando dormo male la notte e mi alzo con la schiena dolorante.

SPARA O MUORI

Poco dopo le prime fasi di gioco, prenderemo confidenza con le armi. Poche, pochissime, giacché lo scopo finale non è sparare a tutti, bensì usare la testa, cercare di evitare dove possibile lo scontro, ma quando è inevitabile la situazione si complica a causa di hitbox dei nemici totalmente da rivedere dove si perderanno molte "munizioni" sparando a vuoto e con dei nemici sempre più deformi, ma terribilmente letali. Altra criticità è che solo a metà gioco ho scoperto la possibilità di ricaricare la salute, ma come dicevo senza tutorial molte meccaniche rimangono all'oscuro. Non fate come me e guardate subito la configurazione dei tasti per capire cosa si può fare e cosa no. Scorn al netto di tutto non è una delusione, bensì un'opera in parte incompleta, anche se non ho ben capito ancora quale sia l'organo mancante. È vero che l'uscita anticipata e il lancio sul GamePass in parte suggerivano questa possibilità, ma alla fine sarebbe indecoroso catalogare come fallimento un'opera del genere, perché del potenziale si è visto, ma come già detto, alla cura cristallina nel reparto estetico, non si può dire lo stesso per tutto il resto del gioco, fin troppo breve, poco consistente, dall'ambientazione pazzesca, capace di regalare più un'esperienza sensoriale (giocatelo assolutamente con il miglior set di cuffie) che un ricordo positivo che solo un ottimo gioco può regalare.

GRAN PARTE DEI PUZZLE, DI CUI SI COMPONE INTERAMENTE IL GIOCO, SONO BEN CONGEGNATI E INTELLIGENTI, MA FIN TROPPO RIPETITIVI

LA SCHEDA

Sviluppatore / Publisher
Ebb Software/Kepler Interactive
Prezzo € 39,99
Multiplayer Assente
Localizzazione Testi
Genere Puzzle adventure, FPS, walking simulator
PEGI 18+

Configurazione di prova
Intel i7 11370H, 16 GB di RAM, Nvidia RTX 3070 Laptop, SSD

Com'è, come gira
Giocato a 1920x1080. Sulla configurazione di prova, settato tutto su Ultra, ho puntato sulle prestazioni senza mai scorgere un cedimento. Esteticamente, in ogni caso, è impressionante, nonostante il sistema di illuminazione sia meno spinto.

PRO
- Un grande e gradito omaggio a H.R. Giger
- Comparto audio ed estetico impressionante
- Angosciante e sinistro
- Puzzle funzionali e interessanti

CONTRO
- ...ma decisamente troppi e ridondanti
- Alquanto breve
- Fasi shooting rivedibili

COMMENTO
Scorn è il classico caso di idea brillante, realizzata diligentemente a cui poi manca gran parte del contenuto per essere assaporato e gustato. Le ambientazioni sono ottime e incutono forte angoscia, e l'avventura circa l'esplorazione di questi cunicoli carnali e biomeccanici è fantastica, ma le fasi shooting sono difettose, i puzzle ripetitivi – in alcuni casi riempitivi – per un progetto dalla longevità piuttosto scarsa. Messi sul tavolo i quasi otto anni di sviluppo, era lecito aspettarsi qualcosa di più.

VOTO [73]

TGM BRONZE AWARD

IL GIORNO CHE NATHAN ARRIVÒ SU PC

A distanza di troppi anni dalla fine (definitiva?) di un'odissea incredibile, finalmente anche noi possiamo goderci un'IP a dir poco leggendaria. Solo il capitolo conclusivo e relativo spin-off, tocca accontentarsi.

di Alessandro "Paul Petta" Alosi

Non si tratta dell'intera saga, come ricordato sopra, ma del capitolo conclusivo delle vicende di Nathan Drake, Uncharted 4: Fine di un ladro, e dello spin-off Uncharted: L'eredità perduta, entrambi racchiusi nella Uncharted: Raccolta l'eredità dei ladri, una conversione della stessa collection rimasterizzata uscita su PlayStation 5 a inizio 2022 curata da Iron Galaxy, lo studio responsabile in passato di diversi porting tra cui Crash Bandicoot N.Sane Trilogy. Farci bastare quel che passa il convento è questione di appetibilità tecnica e qualità dell'esperienza action adventure, specie per chi arriva novello su Nathan Drake e Uncharted.

SONO UN UOMO DI VENTURA, DEVO SEGUIRE IL MIO DESTINO

Ripassiamo rapidamente la storia per chi si fosse perso gli ultimi quindici anni o giù di lì. Uncharted è una serie cult che, a suon di successi in esclusiva su PlayStation dal 2007 al 2016, ha contribuito in maniera indelebile ad assottigliare le differenze esistenti tra il mondo dei videogiochi e quello del cinema. Grazie a degli action adventure in terza persona altamente spettacolari, stracolmi d'azione di stampo cinematografico, colpi di scena, puzzle, personaggi carismatici ed entusiasmanti avventure sparse per i quattro angoli del globo degne di Indiana Jones o Lara Croft, la fortunata serie sviluppata da Naughty Dog è entrata meritatamente nel pantheon dei miti videoludici accolta da fanfare e squilli di tromba. Nathan "Nate" Drake, la star dei capitoli principali nonché il cacciatore di tesori per antonomasia, è il prototipo dell'avventuriero perfetto e non potrebbe essere altrimenti: ogni capitolo di Uncharted, infatti, escluso lo spin-off in cui la protagonista è la sua amica Chloe Frazer, lo vede impegnato per svariate ragioni in un'interminabile lista di situazioni pazzesche in cui le sue abilità – e quelle del giocatore, ça va sans dire – negli enigmi, negli scontri a fuoco, nella furtività e nel climbing, vengono costantemente messe a dura prova. Se Uncharted: L'eredità perduta è celebre per aver integrato il multigiocatore (feature assente nella qui recensita raccolta), a suo tempo Uncharted 4: La fine di un ladro fece incetta di premi, mettendo il punto alle vicende di Nathan Drake nel migliore dei modi come dimostrano il metascore di 93/100 e soprattutto l'amore imperituro dei fan. Non stupisce quindi che, dopo l'approdo sull'ammiraglia Sony di inizio anno, adesso la raccolta sia sbarcata su PC. In verità non stupisce nemmeno l'accoglienza "freddina" da parte degli utenti, i quali si ritrovano a cominciare dall'epilogo un'epopea che, nonostante qualche annetto sul groppone, è un delitto non poter vivere dal principio.

UNA COLLECTION CHE PROFUMA D'AVVENTURE ESOTICHE, DI FUGHE ROCAMBOLESCHE E DI SITUAZIONI ESTREME AMMIRATE SOLTANTO AL CINEMA

Preparatevi a tanti momenti simili.

PROVA ESOTICA

Fortunatamente ad addolcire l'amarezza ci pensa una buona conversione. I miglioramenti rispetto alla versione PS5 fomentano l'impressione di ritrovarsi di fronte alla migliore espressione possibile del lavoro di Drukmann e soci, al netto di un primo caricamento monstre degli shader, sporadici crash – ma non trovo riscontri altrove, ergo potrebbe essere un

Il tempo passa per tutti, ma la raccolta si difende bene in fatto di "feeling".

problema legato alla mia configurazione – e una discreta pesantezza se si punta a godersi le ultime gesta di Nathan Drake al massimo della loro magnificenza (parliamo di 10 GB di VRAM per il 4K/Ultra senza problemi di stuttering). Uncharted: Raccolta L'eredità dei ladri si presenta con le texture in 4K (impostabili su Basso, Medio, Alto e Ultra, esattamente come le ombre, i riflessi, il filtro anisotropico e l'occlusione ambientale), il supporto ai monitor wide-screen, all'HDR, al DLSS e all'AMD FSR 2 e frame rate sbloccato. Tra le poche ed essenziali opzioni grafiche disponibili tra Video e Grafica Avanzata (qui si può intervenire sulla resa visiva attraverso i preset Basso, Medio, Alto e Ultra, oltre ai settaggi menzionati precedentemente e alla Qualità dei Modelli) non c'è traccia del Ray Tracing e non c'è l'impostazione Schermo Intero, solo Finestra senza Bordi o Finestra. Chiudono il

Non c'è il Ray Tracing eppure alcuni scorci sanno farsi apprezzare.

IL PORTING È CONVINCENTE SIA TECNICAMENTE SIA NEL DARE A NOI PCISTI L'OPPORTUNITÀ DI VIVERE IN PRIMA PERSONA IL CANTO DEL CIGNO DEL CACCIATORE DI TESORI PIÙ FAMOSO DELL'UNIVERSO SONY

cerchio di impostazioni con cui smanettare le opzioni di accessibilità, il contatore di FPS integrato e le informazioni dettagliate sulle risoluzione in uscita in caso di upscaling, tutte chicche utili per trovare il giusto rapporto fra qualità e performance. Bene il supporto al mouse e alla tastiera pure RGB, chiaramente un pad è consigliato ma in caso di ritrosia ad abbandonare l'adorato duo non si segnalano problemi di sorta. Prima delle conclusioni è giusto segnalare il supporto al feedback aptico del DualSense tramite collegamento USB, un plus che aumenta l'immersione a livello sensoriale.

GLI ULTIMI SARANNO I PRIMI?

Uncharted: Raccolta L'eredità dei ladri è una buona conversione che arriva sui nostri PC un po' troppo in ritardo, presumibilmente è questo uno dei due motivi che hanno influito negativamente sulle vendite. L'altro è sicuramente l'assenza dei tre capitoli precedenti perché impedisce a chi non ha potuto farlo prima di vivere ogni avvincente capitolo dell'epopea di Nathan Drake, un viaggio più unico che raro nel panorama videoludico composto da numerose emozionanti tappe suddivise in quattro giochi mitici. Per il resto non c'è molto altro da dire se non rimarcare la bontà del lavoro svolto da Iron Galaxy Studios tra minuzie grafiche e ottimizzazioni specifiche per il PC, al netto del fatto che per la grande bellezza ci vuole un buon hardware e i crash mi lasciano più di un dubbio. In definitiva, nonostante il peso degli anni si faccia sentire forse più sotto il profilo del gameplay che da un punto di vista tecnico, il porting è convincente sia tecnicamente sia nel dare a noi PCisti l'opportunità di vivere in prima persona il canto del cigno del cacciatore di tesori più famoso dell'intero universo Sony.

LA SCHEDA

Sviluppatore / Publisher
Naughty Dog, Iron Galaxy Studios / PlayStation Studios
Prezzo € 49,95
Multiplayer Assente
Localizzazione Completa
Genere Action adventure
PEGI 16+

Configurazione di prova
i7 11370H, 16 GB di RAM, GeForce RTX 3070 Laptop, SSD

Com'è, come gira
Giocato a 2560×1440. Per avere la giusta stabilità in gioco ho dovuto bloccare il frame rate a 30 fps (ottimo nell'andare), impostando il DLSS su Prestazioni, il Preset su Medio (Qualità Modelli Standard) e la risoluzione, come indicato, a 1440p. Va detto che la 3070 Laptop è meno performante di una 3070 desktop, ahimè.

PRO
- Una conversione tecnicamente convincente
- Uncharted è sempre Uncharted

CONTRO
- Cominciate dalla fine? WTF!
- Ci vuole un hardware più che buono per il massimo livello di dettaglio.

COMMENTO
Uncharted: Raccolta L'eredità dei ladri profuma d'avventure epiche, di fughe rocambolesche e di sensazioni estreme ammirate soltanto al cinema. È una conversione convincente e allo stesso tempo l'incarnatore della definizione film interattivo da non lasciare assolutamente scoppare se non si conosce Nathan Drake. Non è il porting del sogno, la mia esperienza mi indica che è perfettibile, ma in fondo Uncharted è sempre Uncharted e vederlo girare sui nostri PC è una vera goduria. La sperienza è che i primi tre capitoli vengano rimasterizzati e poi convertiti per PC, ma com'è che si dice? Chi vive sperando...

VOTO [80]

TOM SILVER AWARD

DALLA **SARDEGNA** CON **ORRORE**

Il gioco più grande e ambizioso di Santa Ragione. Ok, bene, adesso che ho catturato in modo onesto la vostra attenzione, eccomi a disquisire dell'affermazione con tutte le parentesi del caso.

di **Gabriele "Leile" Barducci**

Sardegna, 1989. Dimenticate le immagini classiche che ci vengono sparate dai media o da falsi ricordi della nostra mente, con spiagge solari e brillanti, paesini tipici, abitanti ospitali e la goduria di sdraiarsi sulla spiaggia dorata mentre mandiamo giù una birra fresca. La Sardegna dei ragazzi di Santa Ragione è quella che si abbatte sulla cittadina immaginaria di Gravoi durante il solstizio d'inverno, mentre nella notte oscura e sinistra si intrecciano le vite, i desideri e i destini di diverse persone che lottano per la propria vita. Un horror procedurale atipico quello di Saturnalia, che ha gusti e sapori di un roguelite nel momento in cui al sopraggiungere del game over (se tutti i protagonisti incontreranno la morte) la città verrà ricreata, con luoghi ed edifici chiave che cambieranno di posto. Questo è uno degli elementi che si inseriscono in modo pressoché perfetto all'interno del gameplay, creando meccaniche probabilmente non inedite, ma amalgamate perfettamente.

DURANTE LA NOTTE POCHE RISORSE, VISIBILITÀ RIDOTTA E UN PACCHETTO DI FIAMMIFERI COME UNICA FONTE DI LUCE

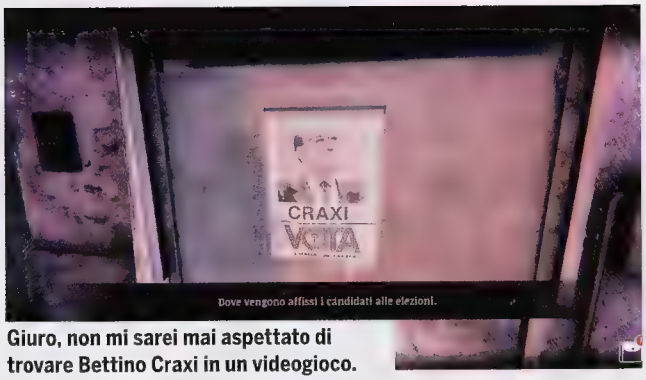
Già si sente il profumo tipico dell'Italia di fine anni '80.

UNA CITTÀ E IL SUO MISTERO

Siamo chiamati dunque a girare per Gravoi, cittadina sarda che ha un level design labirintico e incredibilmente funzionale all'obiettivo finale. Non è una città grande, anzi, molto piccola, rurale, fatta di pochi negozi, la chiesa centrale luogo di ritrovo dei tantissimi fedeli, il bar e il ferramenta, i manifesti elettorali e le cabine telefoniche. Insomma, una cittadina apparentemente tranquilla, che al calar del buio si trasforma, diventa irriconoscibile, diversa. La notte cancella ogni ricordo delle vie percorse poco prima e siamo chiamati a ripercorrere quei vicoli al buio, braccati da qualcosa che si annida e nasconde in un incubo assai profondo. Mentre siamo chiamati a guardarci sempre attorno e tenere le spalle ben coperte per evitare spiacevoli incontri, si comincia a girare per la città e costruire una rete di indizi per raggiungere i nostri obiettivi. Ogni personaggio ha una storia, una motivazione e, al netto dell'imminente pericolo che stanno vivendo, tutti sono comunque intenzionati a trovare una soluzione a quel che sta accadendo, a ciò che li ha portati a Gravoi. Sarà necessario analizzare ogni oggetto; anche solo guardarlo aggiungerà una nota importantissima a una rete di obiettivi e indizi che diventerà sempre più fitta, una tela di ragno dove collegare tutti gli eventi, consultarla in caso di smarrimento e completare tutte le missioni sbloccate fino a quel momento.

LA LUCE E IL BUIO

Nonostante la natura fieramente indie, Saturnalia dimostra di essere contenutisticamente enorme. I punti elencati poco prima nella schermata delle missioni attive ne sono una parziale dimostrazione, con tanti piccoli obiettivi da completare per affrontare la lunga notte al meglio delle possibilità. L'esplorazione della città notturna è forse uno dei due punti di forza della produzione, giacché al buio saremo totalmente inermi. Orientarsi sarà difficile, i lampioni cittadini sono pochi e la memoria può aiutare fino ad un certo punto. La sfida incalzante è dunque quella di girare per la città avendo una risorsa limitata di luce, identificata nei fiammiferi – oggetto perfetto nel suo scopo, donare luce per pochi e importantissimi secondi – da usare sapientemente e cogliere l'occasione anche per memorizzare il più possibile l'ambiente circostante. La stessa cosa si ripete nei luoghi chiusi, o peggio nelle vecchie



Giuro, non mi sarei mai aspettato di trovare Bettino Craxi in un videogioco.

Le calde accoglienze dei paesini rurali.

LA DIREZIONE ARTISTICA È IMPRESSIONANTE, CON PALETTE CROMATICHE ISPIRATE E UNA MODELLAZIONE POLIGONALE CHE RICHIAMA VECCHIE BOZZE DI UN FUMETTO MAI COMPLETATO

miniere e cave, dove l'illuminazione è un concetto quasi fuori dal mondo.

COLORI PER OGNI SITUAZIONE

Parlavo di due punti di forza. Se il primo era tutto ciò che gira attorno alla raccolta di risorse e sopravvivenza nella città al buio, il secondo è senza ombra di dubbio la direzione artistica. Modelli poligonali, ambienti, luci, ombre... tutto sembra uno schizzo di un disegno mai completato, una tavola di un fumetto sporca, con scarabocchi che si sovrappongono a bozze meglio definite, ma non ancora finite. Per non parlare di tutti quei giochi di luce che rendono i contrasti cromatici incredibilmente entusiasmanti. Per ogni situazione c'è la luce adeguata, per quanto pacchiana e fuori contesto, ma terribilmente azzeccata. Al buio nero o grigio, difficile da scrutare, se cominceremo a correre per la città – azione sconsigliata per evitare di attirarci addosso la sventura – tutto l'ambiente comincerà a tingersi di viola, giallo, rosso, colori allarmanti, di tensione assoluta, fuori dal rilassamento cromatico a cui siamo tendenzialmente abituati. In tutto questo comunque non mancano alcune piccole criticità, quale una bislacca gestione di alcuni oggetti che richiede anche l'attivazione di un pensiero del protagonista (due tasti diversi, per due azioni diverse, con la stessa finalità, un 'po' scomodo), oppure un terribile bug che potrebbe tenervi incollati al menù principale senza possibilità di selezionare "continua partita", o altri piccoli errori di questo calibro che potrebbero verificarsi in sede di partita. Senza ombra di dubbio, roba di poco conto davanti al lavoro artisticamente superiore alla media a cui ci hanno abituati i ragazzi di Santa Ragione, qui al loro top assoluto (almeno, a nostro parere). Gli autori di Milky Way Prince e Wheels of Aurelia ci deliziano con un horror non totalmente inedito nel panorama del genere, ma con carisma, personalità, un'interessante spina dorsale su cui vengono inseriti organi vivi che pompano sangue e passione ad un ritmo impressionante. Che gran bel gioco Saturnalia.

Rumori sinistri, il colore viola pulsa, dietro di noi c'è il mostro, meglio scappare.

LA SCHEDA

Sviluppatore / Publisher
Santa Ragione / Santa Ragione
Prezzo € 19,99
Multiplayer Assente
Localizzazione Testi
Genere Survival horror, avventura dinamica
PEGI 16+

Configurazione di prova
Intel Core i7, 16GB di RAM, GeForce GTX1650 Ti, HDD

Com'è, come gira
Provato a 1920x1080. Esteticamente accattivante, sulla configurazione di prova luci, ombre e colori hanno brillato al massimo delle prestazioni, con grande fluidità.

PRO
- Esteticamente bellissimo
- La gestione delle risorse durante la notte
- Grammatica di gioco ben congegnata

CONTRO
- Diversi bug, alcuni pesanti
- Qualche modalità d'azione dei protagonisti da rivedere

COMMENTO
Saturnalia è un horror procedurale nostrano davvero intrigante e interessante. Merita l'attenzione e la prova proprio per il suo cercare un luogo di esecuzione totalmente inedito e nonostante tutto, l'esperienza risulta godibile, accattivante, capace di rimanere impressa nel tempo. Gigantesche lodi alla direzione artistica, vero fiore all'occhiello di una produzione che si prefissa indie, ma che ha un cuore enorme e tante ambizioni.

VOTO [85]

TGM SILVER AWARD

LA VIA **DELL'ARTISTA**

È finalmente giunto il momento di tuffarsi nella Baviera cinquecentesca in compagnia di Obisidian Entertainment, che ci racconta le vicende dell'artista Andreas Maler e del piccolo villaggio di Tassing.

di **Marco "Brom" Bortoluzzi**

Credo che uno dei più grandi disservizi fatti a Pentiment sia avvenuto prima ancora del suo annuncio ufficiale, quando la classica fabbrica di leak e rumor suggerì che in quel di Obsidian Entertainment si stava lavorando a qualcosa di ispirato a Disco Elysium. Ed è un disservizio perché diventa ben presto evidente il diverso intento e, sopratutto, la differente scala con cui i due titoli sono stati prodotti; non è un caso, dopotutto, che in sede di anteprima il game director Josh Sawyer avesse indicato titoli come Oxenfree, Night in the Woods e Mutazione come fonte d'ispirazione, tutti giochi sviluppati da team di piccole dimensioni. E di piccole dimensioni è anche la squadra che si è occupata di Pentiment, passion project che ha coinvolto 13 sviluppatori in totale; ricordiamo che gran parte della forza lavoro di Obsidian si divide attualmente fra Grounded, Avowed e The Outer Worlds 2. Non che questo vada a scapito della qualità di Pentiment, beninteso.

Alcuni aspetti della storia di Andreas Maler verrano decisi da noi, come per esempio il suo percorso di studi.

TEMPI DIFFICILI

Andreas Maler è un artista di Norimberga, ma non è sempre stata questa la strada che intendeva percorrere. La sua carriera inizia infatti all'università di Innsbruck, dove studia tutt'altro ma senza portare a termine il percorso verso la laurea. Prosegue poi in giro per il continente europeo: Italia, Basilea o Fiandre, toccherà a noi scegliere dove di preciso. Deciso ad intraprendere finalmente la carriera dell'artista, grazie anche a una decisa spinta del padre, Andreas arriverà nel 1518 a Tassing, piccolo paesino della Baviera, nella parte meridionale del Sacro Romano Impero. Qui dovrà completare un incarico cruciale prima del suo ritorno a Norimberga, dove l'attendono il titolo da maestro e una sposa promessa che non ha mai incontrato: la realizzazione del suo capolavoro. Un'opera miniata, una riproduzione e reinterpretazione di un libro dedicato alle stagioni, alla quale lavora dentro lo scriptorium dell'abbazia di Kiersau, a poca distanza da Tassing. Kiersau è un luogo fuori dal tempo, quasi un unicum nel primo Cinquecento. È infatti un monastero doppio, in cui risiedono sia monaci che suore appartenenti all'ordine benedettino. Monasteri di questo tipo sono stati spesso teatro di scandali, e per questo motivo la Chiesa di Roma non vede di buon occhio la loro esistenza, al punto di averne vietato l'apertura. Kiersau, però, per ora sopravvive, e con essa sopravvive anche lo scriptorium dove lavora Andreas. Anch'esso è un luogo fuori dal tempo. Fra la

KIERSAU È UN LUOGO FUORI DAL TEMPO

diffusione della stampa e delle gilde il lento e paziente lavoro dei monaci è sempre meno adatto alle esigenze dei nobili committenti, e a quelle di una società che si trova in un periodo di rapida e intensa evoluzione; giusto l'anno prima, Martin Lutero ha iniziato a diffondere le sue 95 Tesi, che da lì a qualche anno daranno il via allo scisma protestante all'interno della Chiesa cristiana.

Certi riferimenti culturali dell'epoca vengono brevemente chiariti tramite un pratico glossario.

ORA ET LABORA

Anche al di sotto della superficie di Tassing il cambiamento inizia a ribollire. Con l'eccezione dei più anziani, ancora legati alle antiche tradizioni pagane della dea Perchta, i residenti del villaggio di Tassing sono fedeli agli insegnamenti della Chiesa. Prima di pranzare o cenare, non mancano mai di pregare per ringraziare Dio e Gesù Cristo. Ma questo non significa che il loro rapporto con l'abate Gernot sia facile.

CHI È IL BURATTINAIO CHE TIRA I FILI DEGLI OMICIDI?

L'autorità più alta dell'abbazia è decisamente più severa rispetto al compianto padre Mathias, suo predecessore, nonché esigente nei confronti degli artigiani del villaggio. In uno dei primi dialoghi del gioco, per esempio, Andreas discuterà con il carpentiere Otto Zimmerman, tutt'altro che felice di aver dovuto dedicare il suo tempo alle riparazioni del tetto dell'abbazia, non trovando così il tempo di sistemare i precari tetti delle case contadine. Finora, però, Tassing e Kiersau sono luoghi ameni, pacifici, caratterizzati da una sonnolenta quiete. Finché un omicidio non scombina le cose. Dell'omicidio, avvenuto proprio nel bel mezzo della sala capitolare, viene accusato immediatamente il minatore Piero. È inevitabile che sia così: è stato ritrovato a fianco della vittima, coltello sporco di sangue in mano. Ha anche un movente: la vittima aveva criticato duramente la sua abilità con gli strumenti da disegno, il giorno prima. Ma Andreas, e con lui altri, non ci sta. Piero è mite, umile, e sopratutto molto avanti con gli anni. Difficilmente avrebbe potuto essere l'esecutore materiale di questo crimine. E allora Andreas si mette a indagare: chi altri avrebbe potuto avere un motivo per compiere questo misfatto? Chi ne avrebbe avuto i mezzi? E sopratutto: chi è il burattinaio che si nasconde dietro i misteriosi biglietti scritti in inchiostro viola che Andreas continua a trovare, e che sono indiscutibilmente legati all'omicidio?

UN VIAGGIO LUNGO UN QUARTO DI SECOLO

Le vicende di Pentiment non si esauriscono con questo primo delitto. L'intero gioco attraversa un arco di venticinque anni, durante il quale potremo vedere il modo in cui cambiano Tassing e Kiersau, anche in base alle nostre scelte. Il gioco infatti è incentrato quasi totalmente sui dialoghi, e sulle risposte che daremo ai vari residenti; dal punto di vista del gameplay, le uniche cose che ci vengono richieste sono spostarsi fra le varie zone del villaggio e dell'abbazia, e il completamento di semplicissimi minigiochi pensati più per spezzare il ritmo che per offrire una sfida. Ne va da sé, in ogni caso, che puntare il dito verso un monaco, una suora o un villico modificherà l'assetto della località negli anni seguenti, anche se in questo senso credo che sia giusto temperare le aspettative: gli eventi più importanti della trama sono fissi, e a giocate successive si ripresenteranno solo con differenze minori. Questo, naturalmente, non vuole

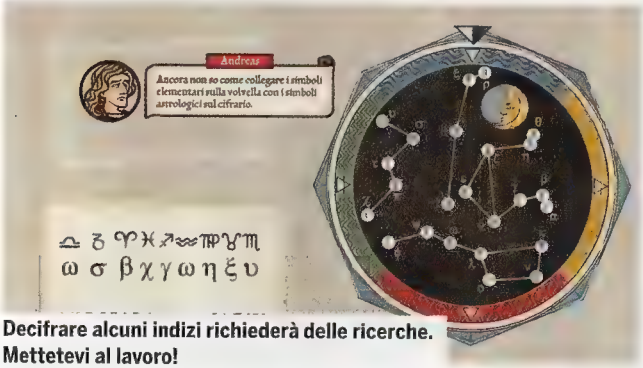
In giro per Tassing e Kiersau possiamo trovare vari animali domestici, e sì, possiamo fare loro le coccole.

Artisticamente il gioco è fantastico. Guardate che bella questa Danza Macabra!

essere una dura critica al lavoro svolto da Josh Sawyer e dai suoi colleghi di Obsidian. Pentiment è un atto d'amore e di cura, e questo è evidente in ogni suo aspetto. È evidente dall'aspetto artistico profondamente ispirato alle opere di quei tempi, prima di tutto, e che non si limita solo alla rappresentazione degli ambienti e dei personaggi ma

ARTISTICAMENTE, PENTIMENT È INCREDIBILMENTE CURATO

anche al carattere tipografico con cui appaiono a schermo i dialoghi, con stili differenti a seconda della formazione di chi parla; un miniatore come Aedoc, dunque, adotterà uno stile gotico elaborato (e non sempre di semplicissima lettura! Per fortuna dal menù possiamo scegliere caratteri più leggibili), mentre un contadino come Johan Bauer si esprimerà con uno stile più rozzo. E se l'aspetto artistico ben risalta dalle immagini di queste pagine, le stesse non possono rendere giustizia alle animazioni di Pentiment, relativamente semplici ma al contempo ricchissime di personalità. Ottima anche la scrittura dei dialoghi, con personaggi secondari ben caratterizzati, sia da amare sia da odiare (senza entrare nei dettagli, diciamo che la maggior parte delle persone farà fatica a trovare simpatico il mugnaio Lenhardt). Particolarmente ben riuscita è però la figura di Andreas Maler. Al di là delle nostre scelte, il protagonista del gioco ha la sua storia e la sua evoluzione, che si sviluppa negli anni di distanza da Tassing, e che brilla particolarmente nel secondo atto del gioco, quando troviamo un Andreas realizzato materialmente ma in difficoltà spiritualmente. Intendiamoci, il fatto che il picco sia nel secondo atto non significa affatto che il resto sia da buttare via, anzi: per tutte le sue 15-20 ore di durata Pentiment non mancherà di offrirvi dialoghi interessanti, nuove sorprese e sviluppi che non potranno fare a meno di scaldarvi il cuore. Peccato per una rivelazione finale del mistero che non ho trovato così eclatante; diciamo che la motivazione del burattinaio mi è sembrata piuttosto debole alla luce di vari dialoghi avuti con i residenti di Tassing, ma è chiaro che preferisco evitare di addentrarmi troppo nei dettagli. Tirando le somme, Pentiment è un ottimo prodotto, realizzato con grande cura, e che ci accompagna in un viaggio nella storia che non manca di farci scoprire qualcosa di un periodo a cui, forse, si tende a non dedicare tanta attenzione quanto meriterebbe; è evidente che, anche dal lato della ricerca storica, i ragazzi di Obsidian hanno fatto decisamente un bel lavoro, e a dimostrarlo c'è anche la nutrita bibliografia che scorre durante i titoli di coda. Ma non aspettatevi Disco Elysium, questo gioco non lo è né vuole esserlo.



Decifrare alcuni indizi richiederà delle ricerche. Mettetevi al lavoro!

L'AMORE PROFUSO DA OBSIDIAN IN QUESTO GIOCO TRASPARE DA OGNI SUO ASPETTO

LA SCHEDA

Sviluppatore / Publisher
Obsidian Entertainment / Xbox Game Studios
Prezzo € 19,99
Multiplayer Assente
Localizzazione Testi
Genere Avventura dinamica
PEGI 16+

Configurazione di prova
Ryzen 3600, 16 GB RAM, GeForce GTX 1070 SSD / Steam Deck

Com'è, come gira
Giocato a 3840x2160 su PC. Molto bello da vedere, difficilmente potrà impensierire una qualunque macchina moderatamente recente. Su Steam Deck gira bene, ma vi conviene aumentare la dimensione del testo se non volete perdere diottrie

PRO
- Artisticamente molto, molto curato
- Ottima scelta del periodo storico
- Personaggi ben scritti

CONTRO
- Storia piuttosto lineare, tutto sommato
- Snellire le partite successive non sarebbe stata una cattiva idea

COMMENTO
Pentiment è un bel viaggio in un periodo storico (ingiustamente, dico io) non così spesso affrontato, incentrato sulla narrazione più che sul gameplay, quasi assente. Ecco, forse vista la sua struttura a scelte che incentiva giocate successive avrebbe potuto beneficiare di una modalità "New Game+" in cui vengono velocizzati i dialoghi, ma in generale le critiche da fare sono davvero poche.

VOTO [87]

The Games Machine

NON SOLO STORIA, MA ANCHE NUOVE USCITE PER C64, AMIGA E CONSOLE!

RETROTGM

PRESS START

8

DICEMBRE 2022

L'ARTE E I SUOI TEMPI

Nel corso del 2022, su queste pagine, avrete certamente apprezzato la cura, la dedizione e in certi casi anche la "perfezione" dei nuovi giochi per Commodore 64 e per altri 8-bit (su questo numero parliamo di Lilly's Saga per MSX2, uno standard che qui in Europa non ha avuto molto successo, ma che ludicamente parlando è tutto da riscoprire). Questo è possibile anche grazie ai tempi rilassati dello sviluppo: non ci sono scadenze da rispettare, Natali da precedere, anni fiscali da mettere nel bilancio. E c'è sempre tempo per quell'ultima limatura, per l'ulteriore controllo e per il perfezionamento. Esattamente quello che è capitato alla straordinaria conversione di Eye of the Beholder, che abbiamo recensito perché avevamo un 'review code' a disposizione con tanto di promessa che a ottobre sarebbe uscito... e invece no: non era ancora perfetto, non era ancora come volevano che fosse. Per cui, mentre scrivo, ne stiamo ancora aspettando la release ufficiale. Cose che possono capitare in questo pazzo rinascimento delle piattaforme vintage. A proposito, avete visto che bello è Knights & Slimes? Trovate la recensione a pagina VI, mentre la copertina di questo mese è dedicata a Devil's Temple, seguito putativo di quel Kung Fu Master che nel 1984 spopolava nelle sale giochi, trascinato dal successo di Karate Kid e di tutti i film sulle arti marziali che all'epoca andavano di moda. Ma questo numero si apre con una fantastica intervista a Jon Hare, realizzata da Davide Bottino (che abbiamo preso in prestito da Zzap! - a proposito, l'intervista continuerà su Zzap! Numero 7/92, previsto per gennaio). Buona lettura!

Paolo Besser

PAROLA DI JON HARE
LA NOSTRA INTERVISTA!
Pag II

DEVIL'S TEMPLE
SON OF THE KUNG FU MASTER
Pag IV

"NO, ABBIAMO STRIDER
2 A CASA!" - Parte 2
Pag VIII

PAROLA DI JON HARE

Alzi la mano chi non conosce Jon Hare, co-fondatore della mitica Sensible Software! Bravi, mi compiaccio. Ecco a voi alcune chicche estratte dalla chiacchierata fatta con l'ottimo Jops in occasione del Passione Amiga Day di Spoleto. Enjoy!

D: Cosa ne pensi del gaming di oggi?
R: Direi che il 95% dei giochi presenti oggi sul mercato sono solo cloni di cose già fatte in precedenza. Alla Sensible Software ogni volta inventavamo un gioco completamente diverso dai precedenti, ma eravamo un piccolo team. Oggi i team sono molto più grandi e coordinare tanti programmatori intorno alla parte creativa è molto più difficile. Ma il problema più grande sono le brutte copie di giochi di successo, nate solo per fare un po' di soldi o proprio per imparare come si crea un gioco, che semplicemente non dovrebbero esserci negli app store. Sfortunatamente siamo in un'epoca in cui la Monna Lisa al Louvre è nascosta in mezzo a diecimila scarabocchi dell'asilo. Gli app store sono diventati così, ed è dannoso per l'intero settore. Non solo è un insulto per noi, ma non va bene nemmeno per i consumatori, che vogliono contenuti curati e filtri per la qualità. Purtroppo i responsabili finanziari degli store non si preoccupano affatto della qualità, pensano solo che per fare soldi servano grandi volumi, volumi, volumi. Con più qualità i volumi diminuirebbero, ma probabilmente si potrebbero fare gli stessi soldi, perché la gente comprerebbe 10 volte di più i giochi belli e meno la spazzatura.

Yates e Hare in una vecchia foto.

D: Credi che le cose cambieranno?
R: Prima o poi supereremo questo problema, ma non ora. Quando le persone vedranno che non hanno ottenuto nulla nella vita perché hanno speso tutto il tempo su qualcosa che non ha dato loro nulla in cambio, quando si saranno quasi ridotte sul lastrico a causa del sistema, capiranno che tutte le stronzate sull'avere tanti like e follower sono insignificanti e ci sarà un cambiamento. Il modo in cui consumiamo i media, i giochi e tutto il resto rientrerà in questo cambiamento, perché fa parte della stessa storia, di questa finzione di voler coinvolgere tutti, che non serve a nessuno.

D: Quali sfide devi affrontare per realizzare giochi in quest'epoca?
R: Innanzitutto le diverse piattaforme non collaborano tra loro e c'è una quantità enorme di cose serie da gestire, come la privacy dei dati e la conformità alle policy: se non sei in regola non ti pubblicano il gioco.

Sociable Soccer, in un mondo globalizzato dove i confini e le barriere scompaiono e riemergono in base al vento, ha avuto un enorme successo anche in Cina.

Sensible Soccer (Amiga) così come lo abbiamo conosciuto e amato alla follia.

Microprose Soccer (C64) in realtà avrebbe dovuto chiamarsi... Sensible Soccer!

Intervistato e intervistatore in una foto ricordo dal Passione Amiga Day 2022.

Poi c'è la qualità dei programmatori sempre più bassa. Inoltre gestire più programmatori può essere un incubo: per la maggior parte non hanno grandi doti comunicative o manageriali e non necessariamente lavorano bene tra loro. Pochissimi sono in grado di tenere a mente una struttura enorme senza iniziare a scrivere il codice, non riescono a visualizzarla. Come consulente designer spesso ho scritto documenti di 250 pagine, ma nessuno riesce a recepirli, è troppo. Vogliono concentrarsi sulle singole parti senza prima avere la visione d'insieme. In ogni team c'è bisogno di un programmatore capo molto esperto che capisca le strutture a cui delegare, ma è raro trovarne. Ecco perché aziende come Ubisoft acquisiscono studi di sviluppo: prendono chi ha già processi e persone in grado di gestire tutti questi problemi (incluso il lavorare con un designer come me: non è per niente facile, sono piuttosto esigente).

D: Hai qualche gustoso aneddoto sull'eterna lotta tra designer e programmatori?
R: In Sensible Soccer 2006 io e David Darling di Codemasters lavoravamo al design. Verso la fine dello sviluppo c'era un bug nel portiere, ma non ci lasciavano più entrare in ufficio, perché c'era questo programmatore che diceva: "andate via, designer, lasciateci finire". Per risolvere il bug, in pratica hanno fatto in modo che in alcune circostanze se la palla era abbastanza vicina le mani del portiere la risucchiassero. Ma è come barare, fece arrabbiare moltissimo i giocatori...

Uno dei tanti artwork che accompagnano Sociable Soccer.

D: Come procede lo sviluppo di Sociable Soccer?
R: È in arrivo per PC e console. I ritardi sono dovuti ad alcuni errori tecnici nel modo in cui abbiamo fatto alcune cose a basso livello nell'engine. Per noi è stato un problema relativo alle fondamenta del codice, perché stiamo realizzando qualcosa di molto complesso su più piattaforme, con diversi modelli di monetizzazione. La versione originale per il mercato cinese era free-to-play. Poi siamo passati su Apple Arcade, che è ad abbonamento. Abbiamo optato per un ritmo giornaliero che prevedeva un certo numero di partite da giocare al giorno. Poi ci siamo resi conto che il modello giornaliero non era appropriato per PC e console, e lo abbiamo cambiato. Abbiamo anche risolto il problema della convivenza tra giocatori casual e più esperti: ci sono i livelli di dificoltà con ricompense relative, così ognuno può giocare al proprio ritmo. Ora è un gioco migliore. Sfortunatamente, lato server era tutto impostato per la dinamica giornaliera, quindi abbiamo dovuto disfarla e rifarla rimettendo i pezzi al loro posto, inclusi tutti questi bilanciamenti e controbilanciamenti per le diverse piattaforme, le diverse modalità di monetizzazione, ecc. Ma ci siamo quasi: rilasciaremo Sociable Soccer su Steam si spera entro la fine di quest'anno, poi l'anno prossimo su tutte le console e infine su mobile.

Davide Bottino

Eravate i campioni indiscussi a Kung Fu Master? E allora confrontatevi col suo "seguito" assolutamente non ufficiale, a opera di McGeezer.

Tanti anni fa, in una sala giochi vicina vicina (lo so, credo di aver già usato questa introduzione un milione di volte, ma mi diverte sempre farlo), il coraggioso Thomas ebbe un bel da fare per recuperare la sua ragazza Sylvia, rapita dal malefico "X" e legata a una sedia al quinto piano del terribile Tempio del Diavolo. Tre anni dopo, e questa è la novità, tocca al più giovane Tommy rifare la stessa strada, in quanto il terribile "X" è tornato, ha rimesso in piedi la sua banda di brutti ceffi e ha deciso (indovinate un po'?) di rapire la sua ragazza Lena. E non c'è andato per niente sottile, eh, visto che nella presentazione la stordisce con un fortissimo pugno piazzato in faccia, facendole saltare tutti i denti! Così al giovane Tommy ora non resta altro da fare che affrontare le stesse fatiche del suo predecessore, raggiungere "X" all'ultimo piano del tempio maledetto, recuperare la sua amata e, già che c'è, mettere sul conto del suo rivale tutte le spese necessarie dal dentista, visto che quattro o cinque impianti di certo non vengono via gratis e senza l'intervento lo splendido sorriso della povera Lena ne risentirebbe moltissimo.

Pugni, calci e calci volanti

In ogni livello del gioco, Tommy deve attraversare a piedi un percorso suddiviso in sei settori, muovendosi più velocemente possibile in direzione del boss finale (verso destra nei livelli dispari, verso sinistra in quelli pari), fino a raggiungerlo, menarlo forte forte e poi passare al quadro successivo. Lungo il percorso, tuttavia, deve affrontare anche tutta la marmaglia di sgherri che compone le milizie di "X" affidandosi alle sue mosse: il velocissimo calcio in faccia, il poderoso pugno ad altezza stomaco, le versioni accucciate dei primi due e soprattutto il micidiale calcio volante, che è in grado di spazzare via anche più avversari in una volta sola (fino a tre, se effettuato in diagonale). Fin qui, nulla di molto diverso da quanto potevamo fare in sala giochi, ma McGeezer, autore di questo spin off, ha inserito diverse novità. Prima di tutto, ha cambiato i vestiti dei cattivi per seguire la moda degli anni Novanta, poi ha introdotto diverse nuove categorie di zarri da affrontare, come gli zanza con smanicato di pelle e pistola, gli zauri kabuki con la maschera di Jason e perfino delle simpatiche nemiche (poco) vestite con le calze a rete, capaci di colpirci con calci volanti e tacchi a spillo. E non è finita qui, perché se Kung Fu Master si svolgeva tutto nel Tempio del Diavolo, in questo 'pseudo seguito' siamo tenuti a percorrere anche l'intero tragitto che separa la nostra scuola di kung fu dal covo dei nemici, attraversando delle folkloristiche ambientazioni aggiuntive come la strada, una stazione della metro e perfino un'azzeccatissima sala giochi.

Riuscire ad abbattere più nemici insieme non dà solo più punti, ma anche un bonus alla fine.

I calci volanti sono sempre spettacolari.

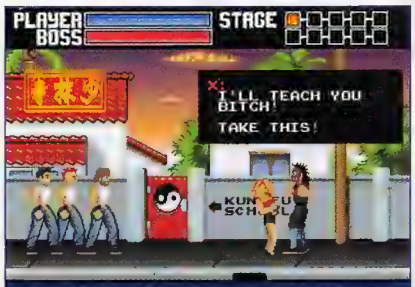
Bonus e rating

I nemici si avvicinano e, quando non ci colpiscono con un'arma o con qualche mossa peculiare, si limitano a bloccarci facendo repentinamente calare la nostra energia: come nel progenitore arcade, possiamo divincolarci dando ripetuti scrolloni col joystick, a destra e a sinistra. In Devil's Temple, tuttavia, possiamo anche rifocillarci con bonus nascosti – neanche tanto misteriosa-

All'inizio del terzo livello ci affronta un tizio sulla moto. Ma bastano due calcioni volanti per avere la meglio sul centauro e rottamarne il mezzo.

mente – dietro ai numeri che indicano ciascun settore, che possiamo far comparire assestando un bel calcio volante sui cartelli. Non servono soltanto a recuperare energia, ma permettono anche di raccogliere armi, effettuare colpi furiosi e aumentare il rating ottenuto alla fine di ciascun livello, dopo aver ucciso il cattivo (un'altra novità di questo "seguito"). È piuttosto stringente, infine, il nuovo limite di 60 secondi per affrontare ciascun livello, ma se tutte queste novità rischiavano di 'snaturare' l'impostazione classica del coin op, va riconosciuta a McGeezer la capacità di fare aggiunte "filologicamente corrette" e di aver esteso, senza rivoluzionarlo completamente, il gameplay originale. Può lasciare un po' perplessi la richiesta di 14 sterline (che diventano 18 euro con le tasse) per la sola edizione digitale, ed effettivamente si potrebbe moderarla ancora un po' (in origine erano addirittura £19!), sebbene riteniamo che un appassionato non si faccia tanti problemi a spendere, per avere finalmente un degno successore al coin op che tanto amò in gioventù. Se però non condividete questa passione, sentitevi liberi di abbassare il globale che segue di qualche punto.

Paolo Besser



Parolacce e violenza gratuita si possono disattivare, come anche i dialoghi.

Potevano mancare la sala giochi, il punk gigante e le zarre poco vestite?

KUNG FU MASTER (Irem)

Uscito nel 1984, il padre ispiratore di Devil's Temple fu un coin op di grande successo, seminale per il genere dei beat 'em up a scorrimento. Da notare la scelta del titolo del suo "successore" (del tutto *apocrifo*), che ricalca lo stesso dualismo che abbiamo già visto con Karate Kid e Cobra Kai.

AMIGA

Prodotti di nuova generazione per Amiga veramente ben fatti, purtroppo, se ne vedono pochi. Questo è uno: ha la velocità che ci aspetteremmo dal buon vecchio 68000, senza inutili rallentamenti dovuti all'uso di tool di sviluppo "semplici" ma dalla scarsa ottimizzazione; la grafica è stata piacevolmente rimessa a lucido, con colori e animazioni tutte nuove, e non dimentichiamo l'ottima colonna sonora, che all'inizio riprende l'aria del coin op ma poi sfrutta un brano molto più cool. A me piace moltissimo, anche se le fondamenta del gameplay ormai hanno quasi 40 anni e si nota.

+ Pregevole refresh del coin op.
+ Buona realizzazione complessiva.
- Eccessivamente schematico.

84

● Commodore 64/128 🗁 $2,99
→ monteboyd.itch.io/knights-and-slimes

Vi auguro di non averci mai a che fare, ma esistono coppie di YouTuber che pubblicano compulsivamente video tutorial per bambini spiegando come realizzare uno slime: un intruglio apparentemente ottenibile con ciò che si recupera per casa, in realtà irrealizzabile senza strisciare violentemente la carta di credito in qualche megastore di detersivi e prodotti per il corpo. Ma un bel giorno un gruppo di genitori esausti, non potendo mandare un sicario dagli YouTuber né tantomeno defenestrare l'ipnotizzata prole, ingaggia otto cavalieri per spazzare via tutti gli slime del mondo. Knights and Slimes narra le gesta di questi eroi. Attraverso 32 livelli a schermata fissa, quintessenza degli action game dei fantastici anni a 8bit, dobbiamo eliminare i nemici infilzandoli con la nostra arma, ma una generosa gestione delle collisioni ci consente di aver ragione dei mostri anche se la nostra tecnica non è proprio perfetta, e in generale dobbiamo solo stare attenti a non farci prendere alle spalle o dall'alto. Questo non significa assolutamente che sia un gioco facile, poichè le slime non muoiono al primo colpo, bensì si sdoppiano in mostriciattoli più piccoli proprio come nel celebre Pang. Si fa quindi presto a perdere il controllo della situazione e trovarsi a dover fronteggiare e schivare una valanga di creature, che poi possono anche ricomporsi obbligandoci a ricominciare ad affettarle. Fortunatamente ci vengono in aiuto i classici powerup e un interessante sistema di esperienza che aggiunge abilità permanenti al nostro personaggio, come un buon numero di vite per ogni partita o il doppio salto. Quattro mondi ciascuno con ambientazioni e mostri esclusivi, nonchè la generazione pseudo casuale dei livelli, tengono alta l'attenzione anche se il gameplay è così spassoso che difficilmente verrebbe a noia, nonostante gli otto personaggi abbiano solo differenze estetiche e la mancanza di un tempo limite entro il quale completare un livello incentivi un approccio camperistico, cercando rifugio in un angolino sicuro e sgattaiolando fuori al momento opportuno. Senza dubbio uno degli arcade più divertenti di questa nuova epoca Biscottoniana.

Emanuele Feronato

Il mondo dei draghi presenta spuntoni letali.

Raccogliendo tutte le stelle si ottiene bonus esperienza.

COMMODORE 64

Knight and Slimes prende il format superclassico degli action platformer a schermata fissa, mixando il gameplay di Pang con il wraparound verticale e creando così un frenetico rincorrersi lungo i livelli. Il ritmo sostenuto dell'azione e la superiorità numerica dei nemici sono bilanciati da collisioni clementi, che in sala giochi sarebbero state sacrificate in nome del Dio Gettone, rendendo il gioco impegnativo ma non frustrante. L'apparizione di un mostro speciale dopo un certo numero di secondi, in stile Baron von Blubba a caccia di draghetti, avrebbe sparato KaS nell'Olimpo, ma rimane comunque ottimo.

+ Pura azione arcade e gestione delle collsioni.
+ Otto diversi personaggi, ma con differenze solo estetiche
- La mancanza di tempo limite fiacca il gameplay.

91

Lilly's Saga

• MSX2 free
→lillyssaga.com

Sembra Mario ma non è...

Le fortune del regno di Evergreen (questo gioco è sottotitolato "The Stones of Evergreen") si fondano sull'unione di quattro pietre magiche, capaci di infondere vigore, beatitudine, prosperità e pace a tutti i suoi abitanti. Ma un giorno il becero vampiro Chief Abbadon rubò le quattro pietre nascondendole in altrettanti castelli, cui è possibile arrivare dopo aver superato almeno tre livelli pieni di mostri, trappole e insidie. Chi sarà mai tanto coraggioso da recuperare i quattro gioielli e, nel frattempo, fare incetta di monetine? Chiaramente questo compito spetta a Lilly, protagonista di un platformer frutto di un'ipotetica unione tra Super Mario Bros., Wonder Boy e, perché no, Great Giana Sisters. Lilly può correre a destra e a sinistra, saltare e colpire i nemici, acquisendo abilità extra – per un periodo limitato di tempo – ogni volta che passerà accanto a uno dei forzieri disseminati lungo il gioco. Ma non ci sono soltanto nemici da ribaltare, cannonate da evitare e mattoncini da spingere verso l'alto: qua e là per i 16 livelli, scendendo scale che portano apparentemente al nulla e puntini seminascosti nel cielo, avremo accesso a stanze bonus infarcite di monetine. LS-TSoE richiede un MSX 2 e, possibilmente, una scheda audio MSX Music: sarebbe un delitto giocarlo senza, dato che ha una colonna sonora di eccellente fattura. Un platform per sistemi MSX, che ambisce direttamente al podio tra i classici del genere, almeno su questa piattaforma. -**p.bes**

Non dimentichiamoci di spingere verso l'alto i mattoni, anche più volte.

MSX2
Indubbiamente uno dei giochi migliori realizzati negli ultimi anni per lo standard giapponese, nonché un biglietto da visita eccellente per chi ancora non conosce i sistemi MSX2.

+ Grafica e sonoro eccellenti, capaci di sfruttare la macchina oltre i suoi limiti.
+ Controlli precisi e ottimo gameplay.

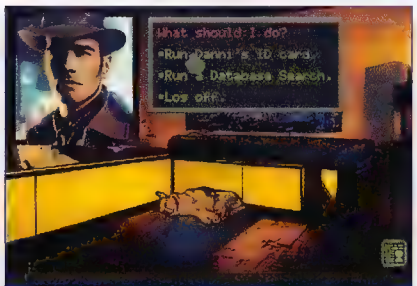
96

Neon Noir

• Amiga free
→steamknight.itch.io/neonnoir

Neon Noir è una breve avventura grafica punta & clicca realizzata nell'ambito di un contest aperto agli sviluppatori su Blitz Basic. Nei panni di un investigatore privato abituato a muoversi nei sobborghi di una sporca città del futuro, tra guardie robotiche e cyber-impianti, dobbiamo ritrovare una ragazza apparentemente scomparsa nel nulla, anche se chiaramente dietro alla strana sparizione si nasconde un complotto ben più grave e pericoloso. Non aspettiamoci un gioco particolarmente complesso: ci spostiamo tra una schermata fissa e l'altra agendo su pochi hotspot e parlando con tutti i personaggi che incontriamo, ma senza animazioni extra e nemmeno quelle che in fondo ci dovrebbero essere (a volte quanto narrato è discrepante rispetto a quello che vediamo sullo schermo, gli oggetti trovati sono semplicemente elencati nell'inventario e a volte rimangono sullo schermo anche dopo essere stati raccolti), tuttavia la storia è interessante e avvince per le due ore necessarie ad arrivare alla fine. -**p.bes**

La ragazza che cerchiamo fa un lavoro un po' così, ma almeno ha un'amica simpatica e chiacchierona...



La casa di un investigatore privato potrebbe mai essere diversa?

AMIGA
Più un esercizio di programmazione che un vero gioco, ma piacevole da giocare e tutto sommato discretamente realizzato.

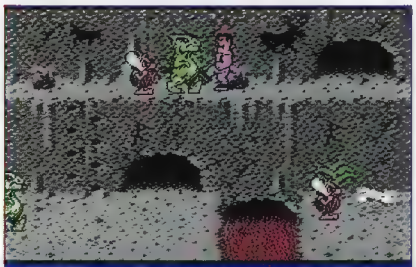
+ Un'intrigante storia un po' noir e un po' sci-fi.
+ Location molto ben disegnate.
- Realizzazione lontana dai capolavori del genere.

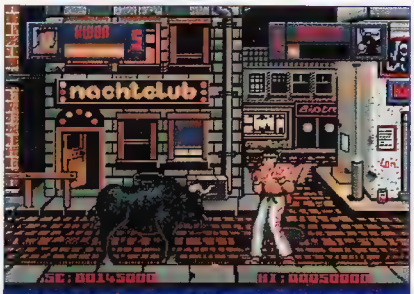
68

Target Renegade si era rivelato un buon successo nel 1989, dunque la Ocean pensò giustamente di inanellare un ulteriore seguito "fatto in casa" l'anno successivo. Renegade 3: The Final Chapter si rivela purtroppo grottesco, non riuscendo a confermare le confortanti vibrazioni trasmesse dal precedente tentativo: via la modalità a due giocatori su Amstrad e Spectrum e addio alla gretta ma efficace ambientazione urbana, sostituita da un improbabile viaggio nel tempo tra sprite super deformed e una difficoltà assassina. Il flop coinvolge di riflesso anche la versione Amiga, completa all'80% circa e messa tristemente da parte; ciononostante, online il gioco è facilmente reperibile, ma non sapremo mai se salvato dall'oblio di Ocean o messo assieme da qualche intraprendente programmatore.

E Capcom che fa?

Sempre nel 1988, uno Street Fighter ben lontano dalla fama odierna viene convertito sulle macchine dell'epoca con risultati contrastanti. Non male su Spectrum, idem su Amstrad a parte una certa lentezza di fondo e orrore puro su C64 e sui computer a sedici bit. Nella valle di lacrime un nome si erge ad alfiere del male: Tiertex, lo studio fondato nel 1986 da Donal Campbell, tristemente famoso per la sua partnership con U.S. Gold e la successiva scia di conversioni sprecate e cuori infranti. Con l'intraprendenza


Quel momento in cui Renegade inizio a prendersela con i Flintstones.



Lo SF2 che non abbiamo mai avuto vi mette contro tori, cani, beoni e prostitute.

delle grandi occasioni, Tiertex decide di donare al mondo un nuovo Street Fighter, ché oramai – sono ironico – aveva preso la mano e potevano uscire fuori grandi cose. Succede però che a Capcom quel nome serve: già Final Fight viene battezzato durante l'AM Show (l'equivalente della nostra Enada) del 1989 come "Street Fighter '89" per sfruttare la fama della prima avventura di Ryu. Poi, ovviamente, di lì a poco i due Akira (Yasuda e Nishitani) avrebbero creato il seguito che tutti conosciamo. Privata del prezioso marchio, Tiertex non demorde e piazza comunque sugli scaffali il suo picchiaduro, forte dell'altisonante nome Human Killing Machine: il risultato è a dir poco leggendario, ovviamente per tutti i motivi sbagliati. Per la cronaca, non si tratta dell'unica volta in cui un seguito ufficioso sarà costretto a cambiare nome: nel 1989 Ocean ha sottomano un ambizioso gioco strategico ambientato durante la guerra del Vietnam, che si farà inizialmente conoscere nelle varie anteprime come Platoon 2. Poi, diversi mesi prima dell'uscita, il suo titolo viene modificato in The Lost Patrol; se volete farvi un giro, lo trovate nella ludoteca del TheA500 Mini.

Eppure avrà fatto anche cose buone, no?

No, se parliamo di Tiertex non c'è purtroppo redenzione, specie se l'idea riguarda monetizzare

Non mi pare un comportamento degno di una nobildonna...

sul buon nome di Strider: tirata fuori dal cilindro una conversione (ovviamente orrenda) in tempo per il Natale 1989, U.S.Gold commissiona ai paladini dell'infamia un nuovo capitolo. Uscito nel 1990, Strider II è particolarmente abominevole per la mole di aggiunte nocive a una formula di per sé già perfetta: il nuovo protagonista (non più Hiryu) attraversa livelli aperti alla ricerca della monarca del pianeta Magenta, ovvero uno sprite in mutande che sculetta nel bel mezzo della base nemica. No, dico davvero, qualcuno alla Tiertex doveva trovarlo divertente. Oltre alla morte del level design, Strider può trasformarsi senza troppe spiegazioni in un robot cingolato per affrontare i nemici più tosti, lottando nel frattempo con un sistema di controllo inadeguato a domare le nuove, rapidissime animazioni degne di un caffeinomane all'ultimo stadio. Curiosamente le versioni per console SEGA sono lievemente diverse rispetto a quanto visto su home computer, con l'inspiegabile mutazione rimpiazzata da uno scudo rotante e una maggiore padronanza fisica che restituisce al protagonista l'iconica scivolata, ma complessivamente la delusione è costante. Avremmo dovuto attendere ben nove anni per un segno di riscatto, quando Capcom decise di togliere il buon vecchio Hiryu dalla naftalina e inserirlo nel roster di Marvel VS Capcom. Era l'alba del nuovo millennio, un'epoca in cui Tiertex aveva finalmente smesso di creare aberrazioni.

Danilo Dellafrana

IOGIOCO.IT COMPIE 5 ANNI...
E TUTTO INIZIÒ CON TGM

IN EDICOLA E IN ABBONAMENTO
WWW.IOGIOCO.IT

TGM GOLD AWARD

BULLET HELL AL CONTRARIO

Dopo qualche mese in Accesso Anticipato, l'ipnotico fenomeno di Luca Galante arriva in versione unopuntozero. Tempo di sfidare schiere (quasi) infinite di mostri: preparate frusta, ascia, rivoltella e... carrello della spesa?

di Marco "Brom" Bortoluzzi

Che Vampire Survivors fosse destinato a spopolare già si iniziava a presagirlo a inizio 2022, quando ci eravamo occupati di coprire per la prima volta il particolare bullet hell al contrario di Luca "poncle" Galante e del suo piccolo team. I mesi trascorsi da allora non hanno fatto altro che confermare la cosa: al di là del fatto che nel frattempo i cloni sono spuntati come funghi, pochi giorni fa il gioco è uscito dall'Accesso Anticipato e, al momento della scrittura di questo pezzo, conta ben 120.000 recensioni su Steam, di cui la stragrande maggioranza positive. Giusto per fare un rapporto con un titolo arrivato sul negozio di Valve negli stessi giorni, God of War conta un terzo delle recensioni. Mica male per un giochino che costa cinque euro!

MA VAMPIRE SURVIVORS COS'È?

Iniziamo facendo un rapido riassunto su cos'è e come funziona Vampire Survivors, per tutti coloro che non avessero ben presente il gioco in sé ma fossero curiosi di capire cos'ha di speciale. Specifico che il riassunto sarà rapido non per pigrizia o per poca dovizia nei dettagli da parte mia, ma perché l'ossatura è davvero semplice: si seleziona un personaggio da un cast tanto variegato quanto ricco di riferimenti alla cultura italiana (tanto per dirne due a caso: Christine Davain e Divano Telma); ciascuno di questi personaggi è caratterizzato da un'abilità passiva e da un'arma specifica; l'obiettivo è sopravvivere per trenta minuti (o più, ma sarà difficile) all'interno di un livello infinito; mano a mano che sconfiggiamo nemici questi faranno cadere esperienza, raccogliendola saliremo di livello, e ad ogni livello ci sarà offerta una scelta casuale fra varie armi e oggetti passivi. Tutto qui, non si deve nemmeno mirare o attaccare: le varie armi sparano da sole, i nostri unici compiti sono selezionare i potenziamenti e muovere il personaggio. Eppure questa formula semplice riesce ad essere incredibilmente efficace. Chiedete a più o meno chiunque ci abbia giocato, e troverete conferma del fatto che Vampire Survivors brucia ore come se fossero cerini. Merito di una struttura che gioca tantissimo sulla generazione della dopamina, tutto all'interno di questo gioco non fa altro che dare soddisfazione, dal dlindlindlin dell'esperienza raccolta, a vedere le armi faticosamente potenziate falciare mostri a dozzine, all'attesa di vedere cosa conterrà il forziere, al guardare quanti milioni di danni hanno fatto le nostre armi più potenti nella schermata conclusiva della run. Ma questo, bene o male, già si sapeva a gennaio dell'anno scorso. Cos'è cambiato da allora? Non la struttura di gioco, naturalmente: quella è rimasta invariata, anche perché non avrebbe avuto senso cambiarla, dato che come appena spiegato funzionava già alla grandissima. Cambia invece il numero di giocattolini a disposizione, ora molto più grande: ci sono più armi, ci sono più personaggi, ci sono più livelli, ci sono più segreti

Alcune armi richiedono più interazione di altre. Lo Shadow Pinion, per esempio, sparerà solo quando ci fermeremo.

VAMPIRE SURVIVORS È UN GIOCO CHE BRUCIA LE ORE COME SE FOSSERO CERINI

da scoprire (la wiki è vostra amica). Già, perché il gioco non è mica finito una volta arrivati al trentesimo minuto di tutti i livelli (e già per questo qualche oretta ci vuole): vorrete mica lasciare incompleto il bestiario, o la collezione con tutti gli oggetti che avete raccolto? Potrà sembrare mania di completismo, ma fa tutto parte del loop che ti spinge a dire "massì dai, un'altra partita", anche perché con una durata a run di massimo mezz'ora, come fai a dirgli di no?

Sì, faticare a capire cosa sta succedendo a schermo è abbastanza normale, giunti a un certo punto.

I MIGHT SURVIVE

Vale la pena di spendere due parole anche sull'aspetto visivo e musicale. Il primo, e l'avrete già capito dalle immagini qui in giro, non punta certo al graficone, anzi; pixel ben visibili, omini a schermo con poche animazioni, livelli che potrebbero essere usciti da un gioco flash. Questa non vuole essere una critica: personalmente penso che lo stile non manchi di charme e che anzi questa veste "economica" (per modo di dire, perché la cura dietro si vede che c'è) si adatti bene all'assurdità del gioco, che fra le varie armi include piccioni bombardieri, gatti affamatissimi, ossa rimbalzanti, carrelli della spesa e ovetti Kinder (giuro, non me lo sto inventando). Per quanto riguarda il comparto audio invece nota di assoluto merito, sia per gli effetti sonori che per la colonna sonora di Filippo Vicarelli e Daniele Zandara, naturalmente ispirata agli accompagnamenti dell'epoca 16 bit e che non sfigurerebbe neanche per sbaglio in un Castlevania a caso, e non dico per dire eh? Cercatevi Copper Green Intent, Gaze Up At the Stars o Forest Night Fever su YouTube e ditemi se non ho ragione. A voler essere proprio puntigliosi qualche osservazione da fare a Vampire Survivors ci sarebbe anche. O meglio, dico "qualche" ma in realtà l'osservazione che mi viene in mente è solo una: quando le run vanno bene, capita spesso di arrivare al punto in cui nuclearizziamo ogni cosa che appare su schermo. A questo punto non ha nemmeno più gran senso muoversi – specie se non ci sono obiettivi da raggiungere nella mappa – e la tentazione di mettersi a fare altro mentre il conteggio delle morti sale tipo conto in banca di Jeff Bezos è forte. Salvo, naturalmente, venire fregati dal miniboss resistente a sufficienza da superare le vostre difese e punire la vostra disattenzione (di svariate decine di secondi) con un bel Game Over. Ma per il resto, che gli vuoi dire a Vampire Survivors? È un gioco che ti mangia le ore, e permettergli di farlo è un gran piacere.

LE ARMI A NOSTRA DISPOSIZIONE INCLUDONO ASSURDITÀ COME GATTI AFFAMATISSIMI E CARRELLI DELLA SPESA

Alcuni personaggi vanno sbloccati completando obiettivi, altri vanno trovati nei vari livelli.

LA SCHEDA

Sviluppatore / Publisher
Poncle / Poncle
Prezzo € 4,99
Multiplayer Assente
Localizzazione Testi
Genere Bullet hell, roguelite
PEGI 12+

Configurazione di prova
Ryzen 3600, 16 GB RAM, GeForce GTX 1070, SSD / Steam Deck

Com'è, come gira
Giocato a 2560×1440 su PC. Non fatevi ingannare dai pixel in bella vista, perché Vampire Survivors sa essere pesantello nelle fasi finali di una partita, quando a schermo c'è una quantità immonda di roba. Perfetto per lo Steam Deck, ma limitate i frame per secondo se volete risparmiare la batteria

PRO
- Gameplay loop riuscitissimo
- Colonna sonora pazzesca
- "massì dai, un'altra run e poi stacco"

CONTRO
- Occhio all'orologio

COMMENTO
Io i voti un po' li odio, perché che voto vuoi dare a un gioco come Vampire Survivors, che a prima vista sembra una scemenza ma in realtà è una mina? Dici, eh, ma c'ha la grafica brutta, gli asset che sembrano rippati da Symphony of the Night, il menu che pare uscito da un gioco amatoriale anni '90, manco spari, ti muovi e basta. E io ti dico che non riesco a sentirti al di sopra del dlingdlingdling delle gemme dell'esperienza, ma sono sicuro che non c'hai capito nulla

VOTO [90]

PISTOLERI CONTRO L'INFERNO

Revolver, cappelli a tesa larga, vampiri, e congegni alimentati dalla potenza di svariati gigawatt: un gioco che non pecca certo di carisma, ma mostra qualche segno di debolezza...

di Marco "Brom" Bortoluzzi

A Flying Wild Hog, evidentemente, i protagonisti cafonissimi piacciono un sacco. Questo non è un difetto, beninteso: oltre a eroi perfettini tutti in tiro e a sofferenti protagonisti in scala di grigi, è tanto legittimo quanto un piacere trovarsi talvolta di fronte a un campione dell'umanità che decida che il modo migliore di affrontare i pericoli della vita sia un bel pugno in faccia alle forze del male, accompagnato da qualche one-liner grezzissima e da un cipiglio duro. È il caso, naturalmente, del Lo Wang dei tre Shadow Warrior firmati dallo studio polacco, ma è più che evidente che Jesse Rentier e il cast che lo accompagna seguano nella stessa, sfacciata linea. Bene così, perché per affrontare i vampiri di Evil West e i loro truculenti servitori quello che serve è un piglio deciso e le armi pronte.

MI CHIAMO JESSE RENTIER, SPACCO COSE

Entriamo nei dettagli dell'ambientazione: Jesse Rentier è uno degli agenti di punta dell'Istituto Rentier, fondato dal padre William e che, negli anni conclusivi del diciannovesimo secolo, è lo scudo che si frappone fra i vampiri e i loro seguaci assetati di sangue, e la popolazione civile degli Stati Uniti. Per poter combattere ad armi pari con questi esseri sovrannaturali, l'Istituto ha sviluppato varie armi tecnologicamente avanzate, fra cui un enorme guanto metallico caricato d'elettricità, che rappresenta l'arma distintiva di Jesse. Non l'unica, ovviamente: progredendo con il gioco l'esperto agente inizierà a portarsi dietro un vero e proprio arsenale, fra revolver, fucile, doppietta, balestra, lanciafiamme, esplosivi d'ordinanza e perfino un mitragliatore gatling. Con il guanto, poi, non ci si limita a sferrare semplici – ma sempre efficaci – pugni: la sua carica elettrica può infatti essere utilizzata per parare alcuni attacchi (non tutti, quindi occhio!), per teletrasportarsi addosso ai nemici o al contrario per trascinarli vicino a noi, pronti per essere magari lanciati in aria e poi catapultati con un pugno volante addosso al brutto ceffo più vicino. Quando funziona, il combattimento di Evil West riesce ad essere decisamente divertente. Non fatevi ingannare dalla tracotanza di Jesse Rentier: i vampiri sono avversari temibili e riuscire a prevalere contro i loro piani di conquista richiederà anche un certo acume tattico sul campo di battaglia. Dare priorità ai bersagli, usare ogni strumento a nostra disposizione (e sono davvero parecchi), imparare a osservare i movimenti nemici e i loro pattern d'attacco: tutti accorgimenti che sarà bene iniziare a prendere, anche nel caso in cui decidessimo di giocare alla difficoltà Normale. Già a questo livello la sfida offerta non è certo da sottovalutare e l'alta letalità dei nemici porterà facilmente il cacciatore disattento a una schermata di Game Over.

JESSE SE LA CAVA DECISAMENTE BENE QUANDO SI TRATTA DI MENARE LE MANI

WEST MALEFICO, MA PURE IO SONO PRESO MALE

Il vero problema, però, è che il combattimento non sempre funziona bene. Non per Jesse in sé: lui se la cava sempre bene o male alla grande. L'anello debole è l'encounter design, che sopratutto nelle fasi finali tende a privilegiare l'approccio "vediamo quanti nemici alti quattro metri e larghi due riesco a infilare in uno spazio grande quanto la piazza di un paese di montagna di duecento abitanti", rendendo difficile e rischioso l'approccio corpo a corpo: ci vuole un attimo per perdere di vista qualche nemico,

L'approccio di Jesse ai forzieri non può che ricordare quello di un certo dio spartano.

Oh ma che bel posticino.

beccandosi così una bella scoppola sulla schiena; tenete poi presente che non ci sono frame di invulnerabilità una volta subito un attacco, quindi il potenziale "effetto pingpong" è dietro l'angolo. Ciò privilegia (non sempre, attenzione, ma abbastanza di frequente) un atteggiamento molto più cauto, che si basa sul tenersi a distanza, rotolare spesso, sparare tanto con fucile e revolver, e attendere che siano cariche le armi più potenti a nostra disposizione. Efficace, indubbiamente, ma allo stesso tempo forse non esattamente quello che ci si aspetterebbe da un gioco che si presenta in questo modo. Le cose, poi, diventano addirittura drammatiche quando ci troviamo ad affrontare i nemici più forti che le schiere vampiriche hanno da

I BOSS SONO IL PUNTO PIÙ BASSO DEL GIOCO

offrire, i famigerati boss con la barra della vita in fon... pardon, in cima allo schermo. Non ho francamente trovato nessuno di questi scontri passabile, fra pattern di attacco a dir poco caotici e resistenza ai nostri colpi decisamente esagerata (tant'è che alcuni boss hanno anche i checkpoint, e vi serviranno). Ed è un peccato perché alcuni di questi dovrebbero rappresentare momenti particolarmente significativi della trama, essere un vero climax di quanto abbiamo affrontato finora, e invece si trovano ad essere incontri nettamente inferiori in termini di divertimento rispetto a quanto offerto dal resto del gioco, che per prendere in prestito un'espressione inglese 'restano ben oltre il benvenuto', e nei quali i problemi a cui ho accennato sopra vengono resi ancora più significativi. Un peccato, perché il potenziale per fare un bel lavoro c'era tutto. Poco degno di nota anche quanto avviene al di fuori del combattimento: fra uno scontro e l'altro Jesse si ritroverà a saltare di qua e di là e a risolvere semplici enigmi ambientali, che se da un lato hanno principalmente lo scopo di spezzare il ritmo non si può fare a meno di chiedersi se c'era davvero bisogno di spezzarlo. Dal punto di vista tecnico, il gioco è apprezzabile e certi effetti

C'è pure un sistema simil-gdr, con livelli di esperienza e bonus da sbloccare.

particellari in particolare sono decisamente ben riusciti, anche se fermandosi a guardare le texture si nota che non sono all'ultimo grido. Evil West funziona bene anche su Steam Deck, anche se naturalmente dovrete accettare di dover abbassare i dettagli e di avvicinarvi allo schermo per leggere alcuni testi.

Un volto che solo una madre potrebbe amare. Forse neanche lei.

LA SCHEDA

Sviluppatore / Publisher
Flying Wild Hog / Focus Entertainment
Prezzo € 49,99
Multiplayer Cooperativo online
Localizzazione Testi
Genere Action adventure, TPS
PEGI 18+

Configurazione di prova
Ryzen 5 3600, 16 GB di RAM, GeForce GTX 1070, SSD
Steam Deck

Com'è, come gira
Giocato a 1920x1080 su PC. Con preset dei settaggi su High non ho avuto nessun problema, il gioco è visivamente piacevole pur se non strabiliante. Volendo avrei anche potuto spingere un po' di più, ma ho preferito la fluidità. Nessun bug visivo, ma ho incontrato un antipatico quanto persistente bug audio, per fortuna risolvibile uscendo al menù. Valida l'esperienza su Steam Deck.

PRO
- Jesse Rentier è spaccone come piace ammé.
- Quando il sistema di combattimento funziona, funziona alla grande...

CONTRO
- ...il problema è che non sempre funziona
- Scontri con i boss sotto la soglia della sufficienza

COMMENTO
Evil West è un po' una delusione, perché Flying Wild Hog non manca di competenza e la base per fare un gioco tanto cafone quanto solido c'era tutta. Invece la riuscitissima protervia di Jesse Rentier finisce per scontrarsi con un encounter design claudicante, e il risultato ne risente parecchio. Aspetterei uno sconto per prenderlo, sinceramente.

VOTO [76]

TGM BRONZE AWARD

50 ANNI DI STORIA

Stavolta i valorosi Digital Eclipse si trovano davanti alla sfida più dura: celebrare l'anniversario di una leggenda, dovendo però restare un filo morigerati...

di Danilo "Dan Hero" Dellafrana

Se siete assidui frequentatori di queste pagine, probabilmente conoscerete il reverenziale rispetto che nutro per i Digital Eclipse, veri e propri numi tutelari della preservazione del videogioco. Atari non poteva scegliere un partner migliore per festeggiare i suoi cinquant'anni, un anniversario importante che va trattato con tutti i crismi. Noi di TGM abbiamo dedicato la Time Machine alla genesi della creatura di Nolan Bushnell e Ted Dabney, ma con la Atari 50: The Anniversary Celebration anche voi potrete toccare con mano le più significative tappe percorse dall'iconico marchio in mezzo secolo di storia, dalla pionieristica nascita dell'industria ai suoi momenti più difficili. L'importante è sapersi rialzare, e dare alle proprie macchine il nome di felini.

IL DIVENIRE DELLA STORIA

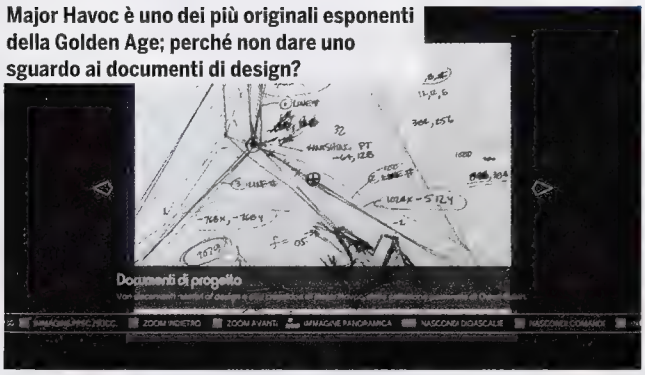
Per l'occasione, Digital Eclipse ha preparato un percorso interattivo che racconta i primi cinquant'anni di Atari attraverso interviste esclusive a vere celebrità, assieme a foto di repertorio, citazioni, imperdibili retroscena e la possibilità di giocare oltre cento titoli prelevati dalla dinastia del gigante di Sunnyvale. Questo vuol dire che la selezione prevede classici della Golden Age a gettone come Missile Command o Asteroids, assieme a una carrellata di giochi prelevati dalle ludoteche del Lynx, della serie di computer a otto bit e dalle diverse console domestiche. In questo campo i riflettori sono puntati sul leggendario VCS, ma anche macchine meno popolari come il 5200, il 7800 o il bistrattato Jaguar sono invitate alla festa, ovviamente con una dotazione di cartucce virtuali inferiore a quella della "primadonna". Come sempre quando si Parla di Digital Eclipse l'emulazione è realizzata molto bene, con una buona rosa di opzioni che, nel caso del VCS, permette di selezionare le varie impostazioni originariamente adibite alla levetta Game Select prima di iniziare la partita, addirittura assieme alla scelta della modalità a colori o in bianco e nero qualora vi riteneste davvero troppo nostalgici. Non mancano alternative più particolari, vedi il livello del bagliore dei vettori in giochi come Lunar Lander o Major Havoc e, complessivamente, la raccolta risulta molto ben curata. Il nostro percorso è peraltro suddiviso in cinque capitoli dedicati, rispettivamente, alle origini delle sale giochi, alla rivoluzione domestica iniziata alla fine degli anni Settanta, ai turbolenti anni Ottanta prima e dopo il Crash, alla rivoluzione degli home computer (occhio a una certa pubblicità comparativa...) e agli anni Novanta, quando la concorrenza dell'Oriente ci spinse un po' tutti a "fare i conti", se capite cosa intendo. La mole di contenuti è spiazzante e comprende davvero di tutto, presentando un archivio storico che contestualizza e rende fruibile e appassionante un mare di nozioni; un vero e proprio corso interattivo di retrogaming, e nelle sue lezioni troveranno spazio anche i fumetti realizzati per la serie Swordquest dal mai troppo compianto George Pérez, che l'onnipotente lo abbia in gloria.

ATARI GAMES NON FA PARTE DELLA CELEBRAZIONE, ASSIEME AL SUO CATALOGO DI CLASSICI SENZA TEMPO A GETTONE

UNA SCELTA DIFFICILE

La storia di Atari è eufemisticamente complicata, ma per ora ci basta ricordare che Warner fece a pezzi la compagnia in occasione del già menzionato Crash, e questa raccolta è principalmente legata a Atari Corporation. Questo significa che Atari Games non fa parte della celebrazione, assieme al suo catalogo di classici senza tempo a gettone come Paperboy, Xybots, Gauntlet, Super Sprint, RoadBlasters e tanti, tantissimi altri protagonisti della Silver Age. Simili problemi di diritti – ad esempio con la Epyx – causano importanti falle nella dotazione di altre macchine, vedi l'iconica console portatile a colori qui priva di giochi estremamente rappresentativi come California Games, Chip's Challenge o Blue Lightning. Come risultato, Atari 50: The Anniversary Celebration è una raccolta curata in maniera maniacale che non riesce a dimostrare appieno il proprio valore. Del resto il nome Atari è ben stampato in copertina, e

L'unico modo legale per giocare a Akka Arrh, c'è poco da fare.



Major Havoc è uno dei più originali esponenti della Golden Age; perché non dare uno sguardo ai documenti di design?

buona parte dei vecchiacc... dei fan di vecchia data all'oscuro delle innumerevoli vicende legate al marchio saranno condannati a restare parzialmente delusi. Anche perché la semplicità a tutto tondo dei titoli per VCS non garantisce un interesse duraturo (diamine, senza Activision dovremo fare a meno anche di Harry Pitfall!), mentre le proposte per Jaguar – fatta eccezione per il sempre brillante Tempest 2000 – difficilmente risolleveranno la reputazione della macchina, offrendo "perle" dell'orrore del calibro di Club Drive o Fight for Life. Per fortuna la cernita è stata fatta con garbo, affiancando a disarmanti versione multiple di Miner 2049er o Millipede alcune chicche imperdibili. È il caso di Akka Arrh, prototipo di un coin-op mai pubblicato di cui esistono al mondo solo tre copie, il cui dump, disponibile dalla versione 0.209 del MAME, pare nasconda retroscena degne di un episodio di Lupin!

DIGITAL ECLIPSE HA REALIZZATO QUATTRO GIOCHI INEDITI CHE OMAGGIANO LA TRADIZIONE ATARI, E DA SOLI VARREBBERO L'ACQUISTO DEL PACCHETTO

RISCRIVI LA STORIA

Digital Eclipse ha inoltre realizzato quattro giochi inediti che omaggiano la tradizione Atari, e da soli varrebbero l'acquisto del pacchetto. Si va da una spassosa versione in terza persona di Haunted House in chiave voxel a una variante di Combat per quattro giocatori alla guida di altrettanti carri armati tra paesaggi da demolire e armi extra. O ancora un Breakout tirato a lucido con un esplosivo score system a base di combo cromatiche, oppure (il mio preferito) VCTR-SCTR, una sorta di brillante multievento che omaggia l'era dei vettori. A seguire un "reskin" spettacolare di Yar's Revenge che può essere alternato in ogni momento alla sua versione originale come nel caso del The Dragon's Trap di Lizardcube, ma il piatto forte è Airworld, il mai sviluppato quarto e ultimo capitolo della serie Swordquest, scritto seguendo le indicazioni e i progetti di Tod Frye, il creatore della serie. Chissà se risolvendolo potrò intascare quella preziosa Spada della Stregoneria Suprema...

Le interviste includono nomi famosi, non necessariamente riconducibili al personale di Atari.

Si scrive George Pérez, ma potete leggerlo "dio onnipotente sceso in terra".

LA SCHEDA

Sviluppatore / Publisher
Digital Eclipse / Atari
Prezzo € 39,99
Multiplayer Cooperativo/competitivo offline
Localizzazione Testi
Genere Raccolta, generi vari
PEGI 16+

Configurazione di prova
Intel i7, 16 GB RAM, Nvidia Geforce GTX 1070, SSD

Com'è, come gira
Giocato a 3840x2160. La risoluzione si riferisce al PC della prova, ma sono abbastanza sicuro che la Atari 50 TAC possa girare egregiamente anche su un tostapane. Se può interessarvi, l'ho giocata alla grande anche su Stem Deck, ovviamente senza la minima incertezza.

PRO
⊘ Opera di documentazione e preservazione straordinaria
⊘ Oltre cento giochi
⊘ Le rivisitazioni create da Digital Eclipse sono brillanti

CONTRO
⊘ Non tutta l'offerta è memorabile
⊘ L'assenza di classici indimenticabili legati in un modo o l'altro alla storia di Atari si fa sentire

COMMENTO
Atari 50: The Anniversary Celebration offre tantissimo, ma l'ombra di un marchio leggendario come Atari spinge a esigere ancora di più. L'assenza degli storici coin-op di Atari Games assieme a molti dei più distintivi giochi per le macchine casalinghe pesa parecchio, ma le rivisitazioni scritte da Digital Eclipse riescono in qualche modo a salvare la festa. Come opera di preservazione e divulgazione, però, gioca in un campionato tutto suo a cui è davvero difficile avvicinarsi.

VOTO [80]

TGM SILVER AWARD

DOOM GUY CLASSROOM

Di nome non farà DOOM ma di sicuro lo spirito è quello giusto: l'FPS di debutto di Bounding Box Software ci porta a fare scorribande ad alta velocità fra demoni ed alieni.

di Marco "Brom" Bortoluzzi

Quando si va a recensire questo genere di giochi è onestamente inevitabile parlare di DOOM: non è certo un segreto che il reboot di id Software, uscito ormai sei anni fa, abbia dato nuova linfa a una certa categoria di FPS single player, meno piantata con i piedi nella realtà. Negli ultimi anni, ha anche conosciuto una certa rinascita il genere degli FPS vecchio stile, cioè ispirati ai prodotti dei primi anni '90 dal punto di vista stilistico e strutturale, ma con naturalmente concessioni alla tecnica moderna; titoli come Dusk, Ion Maiden e Forgive Me Father, per citarne alcuni. E tributo a DOOM da un lato, e ottimo esponente del genere degli FPS old-school dall'altro è proprio Prodeus, da qualche tempo disponibile su PC e console dopo aver passato quasi due anni in Accesso Anticipato.

PRODEUS È UNO SPARATUTTO BRUTALE, VELOCE E CON UNA COLONNA SONORA AZZECCATA

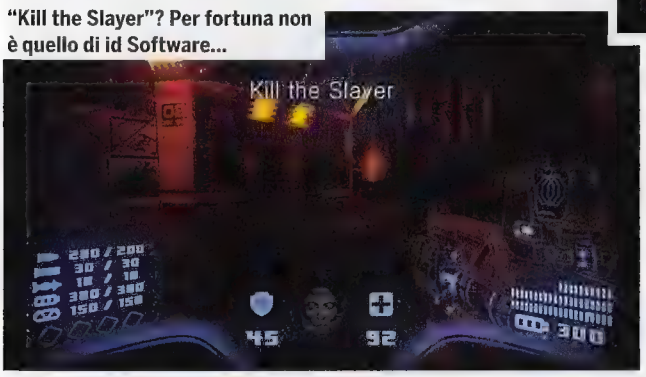
I PUGNI NELLE MANI

Partiamo chiarendo una cosa: la storia, in Prodeus, non è importante. Quello che conta è che ci troviamo su un asteroide che in seguito ai classici esperimenti coi portali andati male è diventato il campo di battaglia fra il Chaos, rappresentato da zombie e demoni di varia natura, e i Prodean, una pericolosa razza di alieni capaci di convertire i demoni di grado più basso in loro servitori. In mezzo ci siamo noi, risvegliatici senza memoria e senza un'idea precisa di cosa stia succedendo ma con una certezza: ci prudono un sacco le mani e per nostra fortuna ci troviamo in un ambiente ricco di bersagli. Arriviamo subito al sodo: Prodeus è uno sparatutto brutale, veloce, con una colonna sonora decisamente adeguata all'occasione e che, se mette in bella vista i pixel (d'altronde è un requisito, per la categoria old-school), non dimostra certo alcuna povertà dal punto di visto tecnico. I 25 livelli della campagna, a cui vanno ad aggiungersi sfide secondarie che metteranno alla prova la nostra abilità con alcune armi, ci portano dalle installazioni militari dell'asteroide alla dimensione dei Prodean, a cui seguirà una bella scampagnata su una stazione spaziale

Trova la chiave colorata per andare avanti, un classico del genere!

per poi andare a finire la nostra passeggiata nel cuore pulsante del regno dei demoni, dove ci aspetterà un agguerrito scontro finale. In tutto questo gli ambienti creati da Bounding Box Software non sono semplici sfondi immoti di fronte al nostro pellegrinaggio di morte e distruzione. Per progredire in uno dei livelli, ad esempio, dovremo riempire gradualmente un lago di liquami tossici, così da raggiungere il punto più alto, dove ci aspetta l'ambita runa del potere; poi, per tornare indietro, dovremo svuotarlo, ottenendo così una nuova prospettiva sulle aree che abbiamo attraversato. Fra esplosioni, elementi dello scenario in movimento, livelli che evolvono mano a mano che li attraversiamo, si vede che

"Kill the Slayer"? Per fortuna non è quello di id Software...



i due sviluppatori di Prodeus si sono impegnati non solo quando si trattava di lavorare al gunplay – che è decisamente soddisfacente, le armi hanno proprio un bel peso – ma anche nel creare un'esperienza di gioco che non si limitasse a farci attraversare corridoi e stanze senza vita.

I livelli sono decisamente ben fatti, e senza nulla da invidiare a progetti più altisonanti.

IL DIAVOLO STA NEI DETTAGLI

Ora, se penso si possa capire che Prodeus mi è decisamente piaciuto, questo non vuol dire che non abbia qualche osservazione da fargli. La prima riguarda la varietà di nemici: buona, ma sicuramente nulla che faccia gridare al miracolo, e c'è una tendenza ad usare troppo spesso i quasi innocui zombie senza armi come riempitivo; non aiuta nemmeno che le forze dei Prodean siano costituite in larga parte da demoni del Chaos con un aspetto cromatico diverso e proiettili più rapidi. Non ho trovato particolarmente soddisfacente neanche la gestione dei checkpoint. Alla nostra morte, infatti, rinasceremo all'ultimo Nexus Point

IL SISTEMA DEI CHECKPOINT FINISCE PER TRIVIALIZZARE LA DIFFICOLTÀ DEGLI SCONTRI

incontrato, ma senza nessun reset dei progressi; una scelta che non condivido particolarmente, dato che male che vada potremo semplicemente gettarci a ripetizione addosso agli scontri più tosti, finendo per renderli triviali e non incentivando l'approccio tattico in tutti coloro che non abbiano un particolare interesse per le classifiche degli high score. Intendiamoci, il mio problema non è con l'accessibilità; sono un fermo sostenitore del fatto che i giochi dovrebbero cercare di aprirsi a più giocatori possibile, ma Prodeus già presenta ben sette diverse difficoltà (da ultra easy ad ultra hard, selezionabili a piacimento fra un livello e l'altro) che gli permettono di venire incontro a chi con gli FPS è meno abile. L'ultima critica che mi sento di muovere, e che anticipo essere in realtà piuttosto debole, riguarda la durata della campagna; nel giro di un manciata di ore la nostra scorribanda fra le dimensioni sarà infatti giunta al termine. Perché però dico che questa è una critica debole? Beh, perché al di là degli stimoli per i fanatici del completismo (ogni livello ha i suoi segreti da scoprire) e della caccia all'high score, Prodeus offre anche un comparto multiplayer (inclusivo sia di coop che di PvP), e ha il vantaggio di essere una grande piattaforma per i contenuti della comunità. Gli sviluppatori hanno infatti messo a disposizione dei giocatori editor di livelli e tool per la creazione di vere e proprie campagne, non limitando dunque la longevità del gioco ai soli 25 livelli di The Kingdoms Between; già adesso, a pochi giorni dal lancio, spulciando il Workshop è possibile trovare un'ampia quantità di livelli, e indubbiamente con il tempo non faranno che aumentare sia in quantità che in qualità. Nel complesso, dunque, quella di Bounding Box Software si è rivelata decisamente un'ottima prova: terremo sicuramente d'occhio questo team anche nel prossimo futuro.

Le armi hanno tutte modalità di fuoco secondarie. Il fucile al plasma può sparare dietro gli angoli!

LA SCHEDA

Sviluppatore / Publisher
Bounding Box Software / Humble Games
Prezzo € 24,99
Multiplayer Cooperativo e competitivo online
Localizzazione Inglese
Genere FPS
PEGI 18+

Configurazione di prova
Ryzen 5600, 16 GB di RAM, GeForce GTX 1070, SSD

Com'è, come gira
Girando a 2560×1440 Prodeus viaggia [illegible] su PC non eccezionali [illegible] gioco [illegible] sempre [illegible] Nessuna difficoltà dal punto di vista delle prestazioni. Dove, invece, le [illegible] si rendono in un ambiente sempre semplice capire cosa stiamo di fronte.

PRO
- Gunplay divertente, buon parco di armi
- Visivamente molto buono, [illegible] i nemici
- Coopera [illegible]

CONTRO
- Varietà dei nemici non eccelsa
- Il sistema dei checkpoint trivializza [illegible]

COMMENTO
Prodeus si rivela decisamente [illegible] prova. È un [illegible] per Steam di [illegible] Bounding Box Software [illegible] che questo non è [illegible] di Prodeus. Veloce, frenetico, decisamente solido e con un'ottima [illegible] del genere di appartenenza [illegible] gli FPS ad alta intensità con [illegible]

VOTO [85]

TGM SILVER AWARD

I DELITTI DELL'IDOLO MISTERIOSO

Un idolo dorato, emerso da una delittuosa spedizione, si muove di generazione in generazione seminando morte: il suo mistero è al centro dell'ottimo esordio di Color Gray Games.

di Claudio "MaGiKLauDe" Magistrelli

Qualche sera fa, parlando con Pietro Righi di Santa Ragione (intervista nel TGM Incontra di questo numero) è saltato fuori il discorso di quei giochi che inventano un nuovo genere. Il co-fondatore dello studio milanese ne parlava in relazione al loro Wheels of Aurelia, capostipite di numerosi road game di diverse forme e stili pubblicati negli anni seguenti. La conversazione mi è tornata in mente in questi giorni mentre giocavo a The Case of the Golden Idol: quello che si può serenamente considerare il primo gioco a rielaborare la lezione appresa da Return of the Obra Dinn.

IL GIOCO RIESCE NELL'IMPROBO COMPITO DI OFFRIRE DELLE VERE SFIDE AL GIOCATORE, CHE RICHIEDONO INGEGNO E DEDUZIONE

UN GIALLO ARTISTICO

Uno dei sottogeneri più apprezzati del giallo è il whodunit, ovvero quel particolare tipo di racconto in cui al centro del meccanismo narrativo si trova un puzzle dietro cui si cela l'identità di un colpevole, noto solo al narratore. Al lettore/spettatore/giocatore tocca invece il compito di mettere insieme i pezzi e risolvere il mistero. The Case of the Golden Idol è la più semplice e brillante traduzione videoludica di questo vecchissimo topos narrativo. Tutto ruota intorno a un misterioso idolo dorato, recuperato durante una spedizione esplorativa, in circostanze ancora da chiarire, il cui arrivo in Europa pare essere inesorabilmente accompagnato da una scia di delitti di sangue e di morti più o meno fortuite. Il gioco del duo lettone Color Gray propone al giocatore undici casi, tutti collegati tra loro e raccolti in capitoli introdotti da un breve, ma efficace titolo riassuntivo, che contiene tutte le poche informazioni preliminari messe a disposizione del solutore. Ciascun capitolo raffigura una scena brevemente animata, una sorta di gif che congela il mondo di fine '800 in cui è ambientato il gioco nei pressi di un momento delittuoso: durante o poco dopo. Come in un dipinto fiammingo (in questo senso The Case of the Golden Idol ricorda la spassosissima avventura The procession to calvary) i dettagli in scena abbondano e tra essi si nascono degli indizi: per raccoglierli è sufficiente cliccarci sopra, e ovviamente optando per la visualizzazione guidata questo compito risulta decisamente più semplice. Cliccando su un punto interagibile si apre una piccola finestra al cui interno può trovarsi tanto una didascalia quanto altri elementi a loro volta interagibili e da cui raccogliere informazioni. Ogni indizio raccolto va ad aggiungersi in un'area posta alla base della schermata e può essere distinto per categoria (nomi, luoghi, etc...) attraverso il colore.

Un tipico sabato sera nella redazione di TGM.

CHI PENSA E CHI ESPLORA

Quella appena descritta tuttavia è solo una delle fasi di gioco, e più precisamente quella esplorativa. Nel momento in cui si ritiene di avere abbastanza elementi por risolvere il caso (il numero di indizi totali in scena è comunque indicato sullo fondo dello schermo) si può passare a quella riflessiva, dove viene richiesto di incastrare gli indizi raccolti in una serie di schede che includono sempre la descrizione del delitto, oltre ad altre informazioni aggiuntive (collegare nomi a volti, completare mappe, etc...). Nonostante la quantità ridotta di informazioni da gestire, già i primi due capitoli mettono in chiaro al giocatore che per giungere alla verità non sarà sufficiente lasciar lavorare il cervello col pilota automatico. Il diavolo è nei dettagli e serve un occhio attento per notarli e sinapsi attive per collegarli, ragionando spesso fuori dagli schemi degli indizi raccolti. Già dal secondo capitolo, tuttavia, i pezzi da mettere

Chiaro caso di autocombustione, no?

insieme si moltiplicano così come le capacità deduttive richieste, sostituibili con una buona dose di pazienza necessaria a tentare tutte le combinazioni possibili. Non si tratta della soluzione più elegante, ma The Case of the Golden Idol non la ostracizza: anzi, Color Gray è disposto anche a offrire degli indizi al giocatore, ma per ottenerli bisogna risolvere prima un altro puzzle, e poi essere pronti a trovarsi di fronte a una spiegazione, più che a una risoluzione.

La scheda da completare nel menù "Thinking".

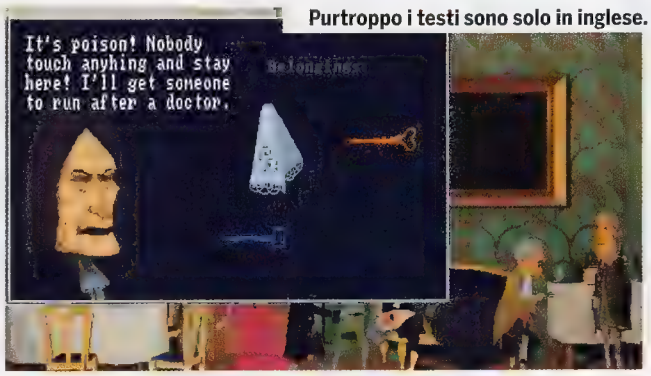
L'ELEGANZA DEL RISOLUTORE

The Case of the Golden Idol fa una serie di cose che, col senno di poi, appaiono piuttosto semplici e quasi scontate, ma tanto banali non devono essere, se a nessuno erano ancora venute in mente. Innanzi tutto trova il modo di declinare la formula di Return of the Obra Dinn in un altro contenitore, evocando suggestioni senza risultare derivativo. Dopo di che riesce nell'improbo compito di offrire delle vere sfide al giocatore, che richiedono ingegno e deduzione,

CIASCUN CAPITOLO RAFFIGURA UNA SCENA BREVEMENTE ANIMATA, UNA SORTA DI GIF CHE CONGELA IL MONDO DI FINE '800 IN CUI È AMBIENTATO IL GIOCO NEI PRESSI DI UN MOMENTO DELITTUOSO

in cui tutti gli elementi sono lì, in bella vista, e devono solo essere collegati: riuscirci provoca un'esplosione di autostima come di rado si verifica. Infine collega con successo i suoi undici capitoli, raccontando una storia che saprà svelarsi davanti agli occhi di chi sarà in grado di cogliere l'implicito e il non detto: show, don't tell dice una regola aurea della sceneggiatura e The Case of the Golden Idol lo fa con sorprendente maestria. Stupisce davvero l'eleganza e la padronanza del mezzo di questo duo di sviluppatori, che al loro esordio non solo hanno confezionato un marchingegno narrativo che funziona quasi alla perfezione, ma l'hanno anche inserito in una confezione in pixel art che non ha timore nel ricorrere a uno stile grafico a tratti disturbante, fatto di anatomie distorte, volti deformati e colori dissonanti, mentre il loop della scena viene accompagnato dall'eterno ritorno di ottime tracce musicali che incedono senza stancare, perfette per un mistery.

Purtroppo i testi sono solo in inglese.



LA SCHEDA

Sviluppatore / Publisher
Color Gray Games / Playstack
Prezzo € 17,99
Multiplayer Assente
Localizzazione Assente
Genere Avventura investigativa e dinamica
PEGI n.d.

Configurazione di prova
Intel i5 7200U, 8 GB di RAM, Intel HD 620, SSD

Com'è, come gira
Giocato a 1920x1080. Bene anche sulla configurazione tostapane, avrei persino potuto spingere la risoluzione ma non ne ho sentito il bisogno per lo stile artistico del gioco. Sono fortemente consigliate le periferiche carta e matita.

PRO
- Ottime meccaniche
- Risolvere i casi è una soddisfazione
- Non si preoccupa di essere disturbante

CONTRO
- Non c'è traduzione dei testi

COMMENTO
The Case of the Golden Idol è un ottimo esordio. Color Gray ha imparato la lezione di Return of the Obra Dinn e l'ha reinterpretata con un proprio stile. I casi da risolvere sono ben studiati e dà sempre una certa soddisfazione venire a capo di puzzle che richiedono deduzione e intelligenza più che abilità con le classiche meccaniche del genere. Il duo di sviluppatori lettoni al loro primo gioco dimostra di avere personalità, anche nello stile grafico che non si preoccupa di risultare disturbante e nelle appropriate musiche di sottofondo, tutte a tema mistero.

VOTO [85]

TGM SILVER AWARD

IL SENSO DELLA MISURA

Quando sentite il solito boomer lamentarsi dei giovani scansafatiche, ricordategli che mentre lui spammava buongiornissimi sui social, Avril di Batora – 16 anni – stava già girando vari pianeti per salvare la Terra.

di Emanuele "Triqui" Feronato

Il team italiano Stormind Games, conosciuto per aver contribuito allo sviluppo dei survival horror Remothered: Tormented Fathers e Remothered: Broken Porcelain, torna con un nuovo gioco dalla storia coinvolgente e ricca di colpi di scena, distribuito da Team17. Batora: Lost Haven, ispirato al libro "Batora. Il Risveglio" di Annika Morris, è un hack and slash che all'occorrenza diventa twin stick shooter, con elementi RPG, sezioni puzzler e dialoghi a risposta multipla che modificano la trama. Che ricetta folle è mai questa? Vediamo di che si tratta.

LA TERRA MUORE? TRANQUILLI, ARRIVA LA PRESCELTA

Una catastrofe ha sconquassato il nostro pianeta natale, e nei primi minuti di gioco che fungono da tutorial assistiamo alla fuga per la salvezza delle amiche Avril e Mila in una Londra semidistrutta. La protagonista però non è una ragazza qualsiasi, bensì la Prescelta, e così improvvisamente ci troviamo al cospetto della misteriosa entità Batora, che ci esorta a capire chi siamo veramente, un po' come lo spirito di Mufasa con il giovane Simba. Inizia una rocambolesca avventura attraverso quattro pianeti, ma anche un profondo viaggio interiore che metterà in discussione le convinzioni di Avril, le cui scelte influenzano sia la storia dai finali multipli che la build del personaggio.

IL DUALISMO IKARUGA-LIKE

Volendo trovare una definizione per Batora: Lost Haven, azzarderei action RPG con visuale isometrica. Un gameplay quindi ben lontano dal celebre shooter Ikaruga, eppure le abilità di Avril sono in qualche modo ispirate al titolo SEGA. Incontriamo presto gli spiriti del Sole e della Luna, che ci donano rispettivamente una spada fiammeggiante e poteri psichici, consentendoci di combattere sia come un tank a suon di mazzate che come un mago colpendo a distanza. Siamo liberi di scegliere lo stile che più ci aggrada, ma anche i nemici sono dotati di questa bipolarità, e gli scontri diventano subito battaglie elementali all'ultimo sangue.

Abbiamo fatto arrabbiare Eimlak.

VOLENDO TROVARE UNA DEFINIZIONE AZZARDEREI ACTION RPG, MA NON DIMENTICATE LA COMPONENTE TWIN STICK SHOOTER

SOLE, LUNA, E VIE DI MEZZO

Colpire i mostri del nostro stesso allineamento ci permette di infliggere ingenti danni, che invece sarebbero irrisori su creature del tipo opposto. L'ovvia strategia di trasmutarsi nella forma più letale per i nemici vacilla già dopo pochi minuti di gioco, quando veniamo attaccati da orde eterogenee, costringendoci a frenetici switch per colpire ora con il Sole, ora con la Luna. Nuove complicazioni arrivano con mostri ibridi, in grado di cambiare elemento e stile di combattimento al volo proprio come noi, e la difficoltà giunge al culmine contro i boss con due barre di energia, una per elemento, da drenare. Anche noi disponiamo di doppi punti vita, ma nel nostro caso è sufficiente che solo uno dei due si azzeri per portarci al game over. Il gioco è comunque clemente, e si riparte dall'ultimo savegame senza penalità alcuna.

SI IMPARA SUL CAMPO

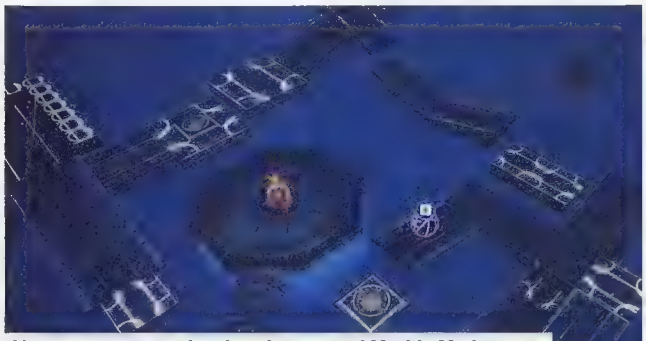
Se all'inizio ci si muove un po' a casaccio cercando in qualche modo di sopravvivere, con la giusta pratica, e una volta sbloccate varie abilità speciali, i combattimenti diventano danze letali in cui passare armoniosamente da una natura all'altra sincronizzando le mutazioni con i tempi di cooldown delle skill in modo da avere sempre pronte le tecniche giuste al momento giusto. Colpire mostri dell'allineamento opposto non è sempre un errore in quanto carica una barra di energia che permette di aumentare temporaneamente la potenza, e narra la leggenda che esista un'abilità in grado di convogliare i poteri del Sole e della Luna in un unico, devastante attacco. Un sistema di combattimento magistralmente realizzato, con un solo punto debole: la presenza di muri fittizi a delimitare la

Colpire mostri della nostra stessa natura causa danni importanti.

zona degli scontri, talvolta fin troppo angusta. In alcune circostanze ciò è coerente con la narrazione, come la classica inferriata che si chiude alle nostre spalle, in altre occasioni sbattere contro il nulla lascia perplessi.

HAI DETTO LUNA O RUNA?

Interessante il sistema di crescita del personaggio: livellando non si acquisiscono punti abilità, ma slot per aggiungere rune acquistabili negli shop o da Batora stessa. La maggior parte di esse incrementa i poteri di una natura a discapito dell'altra, quindi bisogna prestare attenzione a non sbilanciare troppo Avril. Io ho caricato tutto sulla Luna e ora lancio missili psichici da dieci megatoni ma la mia spada taglia come un cucchiaio. Colpa mia che ho optato per una build estrema, ma con un pizzico di abilità si riesce sempre a proseguire.


Alcune sezioni puzzler ricordano un po' Marble Madness.

GRAFICAMENTE È MOLTO BEN REALIZZATO A DISPETTO DEI MODELLI LOW POLY, GRAZIE A TEXTURE COLORATE E BUON LEVEL DESIGN

SCELTE IMPORTANTI

La storia ci propone numerosi bivi, con dilemmi morali che influenzano sia lo svolgimento della trama che il rapporto con l'amica Mila e le numerose creature alleate che saltuariamente ci aiutano nei combattimenti. In base al nostro comportamento, l'allineamento di Avril spazia da Difensore a Conquistatore, e oltre a rendere più o meno facile aggiungere certi tipi di rune, modifica anche il gameplay di alcune boss battle. La libertà di scelta però finisce qui, perché Batora: Lost Haven non è un open world e le quest che ci vengono assegnate sono solo viaggi da un waypoint all'altro con eventi scriptati senza grandi possibilità di agire di testa nostra. Una scelta di game design che potrebbe non piacere a chi ama perdersi nella mappa intrufolandosi in ogni angolino.

MONDI DA SOGNO

Il peregrinare di Avril di pianeta in pianeta ha permesso agli sviluppatori di sbizzarrirsi con le ambientazioni, portandoci a esplorare aridi deserti, lande ghiacciate, putride paludi e sontuosi regni sottomarini. Graficamente è molto ben realizzato a dispetto dei modelli low poly, grazie a texture colorate e buon level design. C'è un piccolo calo di qualità nelle sezioni puzzler, minigame piuttosto facili nei quali dobbiamo usare il nostro dualismo per attivare interruttori e controllare a distanza sfere magiche per aprirci la strada verso l'uscita. Un plauso invece al comparto sonoro, che oltre a un parlato di ottimo livello ci delizia con una serie di cori malinconici che ben sottolineano la gravità della situazione. Sicuramente un colpo da maestro per Stormind Games.

LA SCHEDA

Sviluppatore / Publisher
Stormind Games / Team17
Prezzo € 24,99
Multiplayer Assente
Localizzazione Testi
Genere Hack 'n' slash, twin stick shooter, ARPG
PEGI 12+

Configurazione di prova
I7, 8GB di RAM, GeForce GTX 1050, SSD
Steam Deck

Com'è, come gira
Giocato a 1920x1080 su PC: mi ha proposto una configurazione grafica prossima alla massima e non ho notato rallentamenti. Su Steam Deck: fluido senza problemi, reattivo quanto basta nella sezione hack & slash... ma nulla batte la combo tastiera/mouse nei twin stick shooter.

PRO
- Sistema di combattimento molto divertente
- Storia ottimamente narrata e con finali multipli
- Crescita del personaggio originale

CONTRO
- Puzzle non all'altezza della parte action
- Qualche muro invisibile di troppo

COMMENTO
Batora: Lost Haven è sia un hack 'n' slash che un twin stick shooter, a seconda dei nemici che dobbiamo affrontare, e spessissimo è entrambi i generi assieme. I combattimenti che obbligano a cambiare freneticamente modalità sono la componente principale del gioco, ma vi è anche una storia emozionante da seguire, con coprotagonisti carismatici e alcune scelte morali che influenzano sia lo sviluppo della trama che la crescita del personaggio. Un action RPG isometrico come non se ne vedevano da tempo, con finali multipli ad aumentarne la longevità.

VOTO [87]

TGM BRONZE AWARD

ORKI INKAZZATI

Sono un orko semplice: sparo, uccido, scanno, e se mi tocchi lo squig ti spiezzo in due. Questo gioco racconta la mia storia.

di Emanuele "Triqui" Feronato

Da scarso conoscitore dell'universo Warhammer 40,000 mi sono sempre tenuto un po' alla larga dai giochi del brand, perdendo così occasioni di mettere un piedino in quel mondo, e trovandomi di conseguenza ad evitare sempre più le nuove release, in un circolo vizioso che sicuramente mi vede in buona compagnia. E poi arriva Warhammer 40,000: Shootas, Blood & Teef a sconvolgere tutto. Sapete che vi dico? Imparerò e colmerò le mie lacune strada facendo, divertendomi come un matto in questo frenetico e truculento run and gun a scorrimento orizzontale prodotto e distribuito da Rogueside, team pazzerello che già ha dimostrato di saper confezionare giochi dalla brutale e demenziale azione come Guns, Gore & Cannoli. Ora vi spiego perché dovreste giocarci pure voi.

LA MIA ESPOSA STAVA AL FIUME, SEÑOR

Come il famoso messicano di Lo Chiamavano Trinità, il nostro orko protagonista non stava facendo niente di male, era a bordo di un aereo che mitragliava allegramente, quando il kapoguerra Gutrekka mette gli occhi sul suo squig e decide di impossessarsene, così, senza nemmeno chiedere il permesso, perché il kapo è il kapo. Il nostro tenero pelleverde, da persona razionale e posata, decide di non dare troppo peso all'accaduto. Avrebbe semplicemente fomentato una rivolta, massacrato chiunque gli si fosse parato dinanzi, staccato a mani nude la testa a Gutrekka e recuperato il maltolto.

LE MECCANICHE DI GIOCO PAIONO PRESE IN PRESTITO DALL'EPOCA D'ORO DEGLI ARCADE

MI STO GIÀ DIVERTENDO

L'intro diversamente seria già ci dà un assaggio della filosofia che permea il gioco. Gli orki sono energumeni ignoranti, irascibili e violenti che si esprimono in un engRish stentato – ma hanno anche dei difetti – e Warhammer 40,000: Shootas, Blood & Teef non perde occasione per sottolineare la loro natura. Esplosioni, corpi spappolati e teste che volano riempiono i primi minuti della mia sessione, e solo in seguito mi rendo conto che dietro tutto questo gore cartoonesco c'è un gameplay solido e in grado di garantire una sfida impegnativa. Iniziamo scegliendo la classe del nostro orko tra le quattro disponibili, che non hanno differenze nelle abilità fisiche – non esiste cioè un orko più coriaceo o più veloce di un altro – ma si distinguono in base ad alcune variazioni sulle armi: il Rikkaztro a volte non consuma munizioni quando spara, il Tipo Ztrano può lanciare bombe elettriche, e così via. I personaggi non livellano, e l'unico modo di crescerli per renderli più letali è acquistare armi con i crediti, sotto forma di Teef, le caratteristiche zanne, da raccattare durante le scorribande.

PLATFORM RUN & GUN VECCHIA SCUOLA

Le meccaniche di gioco paiono prese in prestito dall'epoca d'oro degli arcade: ci si muove prevalentemente da sinistra verso destra eliminando tutti i nemici, con a disposizione salto, doppio salto e scatto. Il sistema di combattimento è il classico twin stick shooter, che ci vede muovere l'orko con la mano sinistra e puntare il mirino per sparare con la destra. Le munizioni sono infinite, ma una volta esaurito un caricatore dobbiamo aspettare qualche secondo, a seconda del tipo di arma, prima di poter ricominciare a vomitare proiettili. Poco male, nel frattempo si usa la zpakka, arma da mischia per nuocere nel corpo a corpo. Nel nostro cinturone trovano spazio anche tre granate, che poi possiamo recuperare in giro per i livelli. E se venendo colpiti vediamo la nostra barra di hit point scendere, mietendo vittime aumentiamo un indicatore di rabbia che arrivato al culmine esplode nel Waaagh!, una modalità frenzy nella quale frequenza e potenza di fuoco raggiungono

Non ci starebbe bene Freuer Frei dei Rammstein come in xXx?

Il lanciamissili fa male.

l'apoteosi. Quando la situazione si fa per noi critica, possiamo tentare di ripristinare un po' di hitpoint mangiando gli squig che zampettano in giro, equivalente orkesco delle casse di energia. Il Tristo Mietitore è magnanimo con gli orki: in caso di morte, si riparte dall'ultimo checkpoint.

TUTTO QUI? SÌ, E NON VOGLIO NULLA DI PIÙ!

Un semplice side scrolling shooter potrebbe sembrare un po' poco alle porte del 2023, ma Rogueside è stata molto abile nel farcire Warhammer 40,000: Shootas, Blood & Teef con così tanta azione da non lasciare spazio a null'altro. Raramente abbiamo a che fare con meno di una decina di nemici contemporaneamente, e l'AI consente loro di darci la caccia in maniera efficace, utilizzando le piattaforme proprio come noi, puntando e sparando nella nostra direzione e cercando di evitare i nostri colpi, anche se la loro vera forza consiste nella superiorità numerica. Le armi comprendono mitragliatori, lanciafiamme, bazooka, shotgun e fucili laser, e tutte restituiscono un'ottima sensazione di fare del male. Bisogna conoscere gittata, tempo di ricarica e potenza di ciascun gingillo per sapere come utilizzarlo al meglio. Non parlerei quindi di un gioco vecchia scuola, ma dell'evoluzione dei mitici run and gun delle sale giochi, un Metal Slug on steroids grazie al moderno hardware.

Ecco bravo, apri la bocca...

BOSS, ORDE, E KATTIVONI VARI

In un'atmosfera così fracassona non potevano mancare le boss battle, che spesso sono anticipate da sezioni in cui lo scrolling si interrompe e prima di proseguire bisogna eliminare orde di nemici che sbucano fuori da ogni angolo sparando all'impazzata, proiettandoci in un bullet hell. Ecco poi comparire i "mostri di fine livello", come li chiamavamo all'epoca, con dimensioni generose, barra degli hit point chilometrica e potenza di fuoco esagerata. E non pensate che siano soli, poiché spesso sono accompagnati da soldati comuni, eliminabili con un paio di colpi ma che nell'insieme contribuiscono a renderci la vita difficile.

ROGUESIDE È STATA ABILE NEL FARCIRE IL GIOCO CON COSÌ TANTA AZIONE DA NON LASCIARE SPAZIO AD ALTRO

GRAFICA KARTOONOMIKESCA E MUSIKA KATTIVA

Dal punto di vista artistico, Warhammer 40,000: Shootas, Blood & Teef ci delizia con una grafica 2D dettagliata e cartoonesca, che oltre a integrarsi ottimamamente con lo spirito scanzonato del gioco, rende le richieste hardware decisamente contenute. Unico appunto, non è sempre facile, nel caos, distinguere alcune piattaforme da elementi dello scenario non interattivi. Una menzione d'onore alla colonna sonora metal di Deon Van Heerden, veterano del videogame soundtrack, che enfatizza l'azione con un sound simil Rammstein. Multiplayer sia Co-op che PvP, online o locale, completano l'offerta.

LA SCHEDA

Sviluppatore / Publisher
Rogueside / Rogueside
Prezzo € 19,99
Multiplayer Cooperativo e competitivo, online e locale
Localizzazione Testi
Genere Run & gun, platformer
PEGI n.d.

Configurazione di prova
Intel I7, 8GB di RAM, GeForce GTX 1050, SSD
Steam Deck

Com'è, come gira
Giocato a 2560×1440 sul portatile con le specifiche riportate, fluidissimo e senza alcun problema. Su Steam Deck gira alla grande ma non ho trovato il savegame in cloud, così da dover ricominciare la partita.

PRO
- Gameplay ignorante come un orko
- 100% pura azione senza fronzoli
- Molte armi da testare sui verdi nemici

CONTRO
- Alcuni muri e piattaforme non facilmente distinguibili
- Qualcuno potrebbe dire "tutto qui?"

COMMENTO
Caos, bullet hell e brutalità. Questi i miei tre tag per definire Warhammer 40,000: Shootas, Blood & Teef. Un twin stick run and gun a scorrimento orizzontale con il gameplay dei vecchi arcade come Green Beret e Contra, ma con armi più devastanti, valanghe di nemici armati fino ai denti e boss coriacei. Abilità nel prendere la mira e sparare mentre si schivano tempeste di proiettili è tutto ciò che ci viene richiesto, e nonostante di questi tempi possa sembrare poco, in questo caso va assolutamente bene così, si spegne il cervello e ci si diverte come pazzi a smembrare orchi nemici.

VOTO [82]

TGM BRONZE AWARD

SURVIVAL HORROR OLD STYLE, GIOIE E DOLORI

Un appassionato e godibile omaggio ai survival horror della golden age Capcom e Konami. Tante fonti di ispirazione, fuori e dentro i videogiochi, che diventano esercizio di stile.

di Daniele "Kommissario" Cucchiarelli

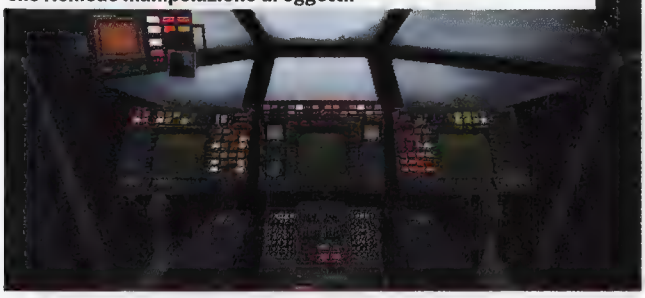
Signalis fa rivivere alcune meccaniche dei capostipiti del genere survival horror, aggiungendo al tutto un'angosciante atmosfera da film di fantascienza, che richiama alla mente classici come Alien ed Event Horizon. Ma c'è molto altro.

AL NETTO DI ALCUNE INGENUITÀ DI DESIGN, UN TITOLO DA AVERE SE SI È IN QUELLA FETTA DI PUBBLICO CHE È CRESCIUTA GIOCANDO A RESIDENT EVIL E SILENT HILL, QUELLI STORICI

CALMA E SANGUE... FREDDO

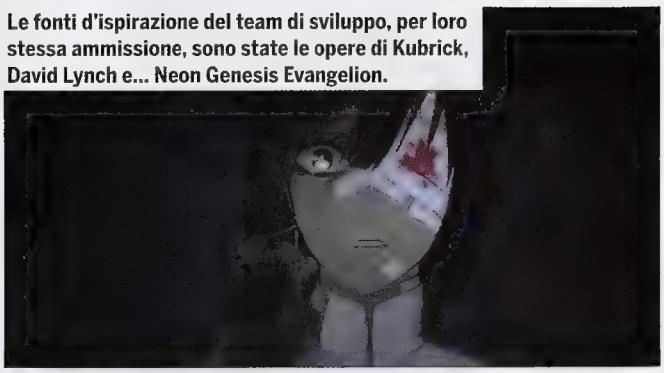
Avrete visto sicuramente Alien almeno una decina di volte, questo è scontato. Più improbabile che siate riusciti a non perdervi quella piccola/grande perla horror di Event Horizon, film uscito da noi con il titolo "Punto di Non Ritorno" nel 1997 a firma del Paul W. S. Anderson post-Mortal Kombat e pre-Resident Evil. Aveva una trama che è stata più volte presa come spunto nel mondo dei videogiochi: Anno 2047, una squadra di astronauti viene incaricata di soccorrere l'equipaggio di un'astronave data per dispersa. I poveretti (nel cast erano presenti Sam Neil, Lawrence Fishburne e il "perenne cattivo" Jason Isaacs) scopriranno che dietro all'improvvisa riapparizione della Event Horizon nell'orbita di Nettuno si nasconde un incubo a dir poco terrificante. Fa molto Dead Space, vero? Ma anche Doom... e un pizzico di Signalis. Il gioco sviluppato dal mini-team tedesco Rose-engine racconta una storia vagamente simile, al centro della quale c'è una sola protagonista: Elster. È una replika, un androide risvegliatosi da un lungo sonno criogenico solo per scoprire che la sua nave si è schiantata sulla superficie di un inospitale pianeta ghiacciato apparentemente deserto. Anche lei scoprirà che la calma iniziale è il proverbiale epilogo alla tempesta. Il suo obiettivo primario consiste nel ritrovare la sua partner Ariane, scomparsa prima del suo risveglio. Ovviamente la cosa non sarà per niente facile in quanto Elster verrà quasi subito a contatto con "presenze" inquietanti e assai pericolose, ma anche con ricordi di un passato non suo che dovrà decifrare... mentre la linea che separa realtà e sogno (o incubo) diventa sempre più sottile.

In alcune sezioni l'inquadratura passa alla prima persona, per esplorare più a fondo un ambiente o per risolvere un enigma che richiede manipolazione di oggetti.



WOW... WHAT A MANSION!

Dobbiamo ammettere che l'incipit narrativo di Signalis per quanto già visto ha sempre il suo perché. Iniziare un gioco horror in completa solitudine, in una location totalmente deserta che progressivamente si anima e tenta di avviluppare i sensi del giocatore stuzzicandone l'ansia è qualcosa che non passa mai di moda... se ben realizzato. Da questo punto di vista ci sentiamo di dire che il lavoro dei (due) sviluppatori merita un plauso dal primo. Signalis non è uno di quei giochi che punta a farvi saltare sulla sedia con entrate ad effetto, appartiene invece alla categoria di media che vi butta addosso un cappotto pieno di tensione e disagio dicendovi: "ecco, ora ci dovrai convivere fino ai titoli di coda e ti saranno concesse pochissime pause". I trucchetti sono sempre quelli: un cambio di tono nella colonna sonora, un'inquadratura che si sposta all'ultimo secondo, un rantolo che proviene dalla stanza accanto e una location strutturata per farci andare esattamente dove vuole lei... in bocca al mostro. E funziona. La particolare inquadratura dall'alto non toglie pathos all'esplorazione, che avviene come da tradizione in maniera progressiva in


Le fonti d'ispirazione del team di sviluppo, per loro stessa ammissione, sono state le opere di Kubrick, David Lynch e... Neon Genesis Evangelion.

seguito al ritrovamento di speciali chiavi e alla risoluzione di enigmi ambientali. Non manca un inventario "alla RE" (che poteva anche essere un po' più generoso, dannazione), stanze più tranquille in cui si possono salvare i progressi (niente macchine da scrivere però, solo vecchi computer) e documenti che pian piano forniscono stralci di ciò che è successo, senza però mai rivelare troppo e anche sulla situazione geo-politica del pianeta che a quanto pare coinvolge una feroce dittatura. I combattimenti inizialmente molto rari, si fanno più frequenti ed ostici con il procedere dell'avventura. Elster non possiede alcuna abilità particolare, non è un androide creato per il combattimento ma all'occorrenza sa come difendersi usando un armamentario non ampissimo ma funzionale. In puro stile survival, le risorse a disposizione sono piuttosto scarse quindi fossimo in voi non sprecheremmo i proiettili che troverete in giro... e ricordatevi di bruciarne i resti non appena ne avrete l'opportunità.

NON PUNTA A FARVI SALTARE SULLA SEDIA CON ENTRATE AD EFFETTO, APPARTIENE INVECE ALLA CATEGORIA CHE VI BUTTA ADDOSSO UN CAPPOTTO PIENO DI TENSIONE E DISAGIO

TRUCCHI DEL MESTIERE

Nel caso è meglio affidarsi alle basilari nozioni di movimento stealth o magari provare a schivare direttamente i nemici passandogli velocemente accanto. Abbiamo con sorpresa scoperto che tale pratica è fin troppo efficace e abusarne significa far scendere notevolmente la "piacevole" sensazione di angoscia efficacemente generata dal gioco. Il gioco tra l'altro è provvisto di una generosa dose di back-traking causata dalla ristrettezza dell'inventario, che costringe spesso a tornare sui propri passi per recuperare oggetti utili o munizioni lasciate in custodia altrove. Va bene che anche questo era un elemento distintivo dei vecchi survival horror, ma qui, vista anche la ristrettezza e ripetitività di alcune ambientazioni, si poteva fare sicuramente di meglio in termini di design. A questo punto avrete capito che il gameplay di Signalis è praticamente un manuale del survival horror old-style, ma come dicevamo poco fa, funziona a patto che non siate alla ricerca di esperienze videoludiche particolarmente originali o raffinate. A fare da collante al tutto troviamo una sapiente regia e una trama che dispensa anche pillole di originalità inaspettate. È un prodotto con un suo carattere ben distinto, che va oltre le chiare fonti d'ispirazione e riesce nell'intendo di coinvolgere lo spettatore attivo dall'inizio alla fine (che arriva all'incirca dopo 7/8 ore) con pochi cali di tono, quasi sempre dovuti al suddetto back-traking. Al netto delle ingenuità di game design da poco descritte, Signalis è sicuramente un titolo da prendere in considerazione, soprattutto da parte di quella fetta di pubblico che è cresciuta giocando a Resident Evil, Silent Hill e compagnia bella. Un titolo angosciante capace in alcuni frangenti di farvi rimanere con il fiato sospeso, con un atmosfera claustrofobica che anche alcuni titoli "maggiori" si sognano di notte.

Se proprio volete farvi del male nel menù delle opzioni potrete anche optare per i famigerati controlli "tank", ma noi ve lo sconsigliamo.

LA SCHEDA

Sviluppatore / Publisher
Rose-engine / Humble Games
Prezzo € 19,99
Multiplayer Assente
Localizzazione Assente
Genere Survival horror
PEGI 16+

Configurazione di prova
Intel i7, 16 GB di RAM, Geforce RTX 2070, SSD

Com'è, come gira
Giocato a 3840x2160. Niente di particolare da segnalare, se non lo stile cupo e ben fatto anche visivamente. Signalis è un gioco d'effetto ma che sfrutta soluzioni tecniche alquanto semplici e neanche minimamente in grado di mettere in difficoltà il nostro hardware.

PRO
- Trama interessante
- Gran tensione, dall'inizio alla fine
- Il gameplay da "vecchio" survival horror piacerà a molti...

CONTRO
- ...ma alcuni dei suoi elementi si potevano bilanciare meglio
- Alcune ingenuità di game design e un paio di piccoli bug

COMMENTO
Signalis è un survival horror in salsa sci-fi che guarda al passato, cercando di ricreare le atmosfere e il coinvolgimento ludico dei migliori capostipiti del genere. Al netto di alcuni limiti ci riesce, per la gioia di chi non vedeva l'ora di tornare ad esplorare angusti corridoi ed angoscianti stanze bidimensionali.

VOTO [81]

TGM SILVER AWARD

IL VECCHIO STILE DEI CULTISTI

Periodo decisamente fortunato per gli appassionati di sparatutto old-school: dopo l'ottimo Prodeus, è arrivato sulla piazza anche Cultic, con le sue atmosfere pseudo horror e candelotti di dinamite a volontà.

di Marco "Brom" Bortoluzzi

America, primavera 1963. Una serie di inspiegabili sparizioni e di orribili omicidi scuote la contea di New Grandewel. Le indagini, però, sembrano trovarsi a un punto fermo. Tutti sanno che la cosa ruota attorno al centro psichiatrico della contea, un posto isolato in mezzo ai boschi, e alla vicina cittadina mineraria. Ma nessuno riesce a collegare i puntini, ad approfondire cosa avevano in comune le vittime, a svelare il mistero. O almeno, non ci riesce troppo a lungo. Toccherà a un investigatore esautorato dal suo incarico, nonché protagonista di Cultic, salire in macchina, guidare fino ai cancelli del centro psichiatrico e farsi strada verso la verità.

IL RISULTATO È UNO SPARATUTTO VECCHIO STILE FRENETICO, SPLATTEROSO E CON QUALCHE ACCENNO HORROR

CULTIC CHE VAI, PAZZOIDI CHE TROVI

Naturalmente, visto che è un fps old-school quello di cui stiamo parlando, "farsi strada verso la verità" implica dosi esagerate di fuoco, piombo ed esplosivi che voleranno in entrambe le direzioni. Al centro delle sparizioni c'è infatti un culto di invasati con una tendenza molto pronunciata alla violenza e all'omicidio rituale, e un arsenale che non può che far sollevare un sopracciglio in merito alla gestione statunitense della vendita delle armi. Per fortuna, ben presto questo arsenale diventerà anche il nostro, e così il nostro investigatore senza nome potrà portarsi dietro otto armi in totale, un paio di dozzine di molotov e una quantità francamente preoccupante di candelotti di dinamite. Il risultato è uno sparatutto vecchio stile frenetico, bello splatteroso e che ogni tanto non manca di qualche accenno horror (non c'è nulla che dia una bella scarica di adrenalina come trovarsi in una grotta buia e silenziosa e di colpo sentire il rumore di qualcuno che ride e una motosega che si accende). Quella del vecchio stile, degli ambienti in bassa definizione e dei nemici a risoluzione tardonovecentesca è naturalmente una scelta estetica, coniugata da tecnologie più moderne; è il caso, per esempio, della fisica degli oggetti. Il protagonista di Cultic potrà infatti interagire con alcuni elementi dello scenario, come per esempio sedie e i classici barili rossi esplosivi, raccogliendoli e scaraventandoli nella direzione del brutto ceffo più vicino. Occhio però: ai nemici non dispiacerà restituire al mittente eventuali regali indesiderati! La campagna di Cultic, ben realizzata e divertente dall'inizio alla fine, non è molto lunga: a seconda dell'abilità personale, del livello di difficoltà scelto, e dell'attenzione con cui perlustrerete i livelli alla ricerca degli immancabili segreti, nel giro di 3-4 ore dovreste essere arrivati alla sua conclusione. Vale la pena, però, tenere presente due cose: la

Eccessivo? Forse. Divertente? Di sicuro.

Accesso fuori portata? Forse qualche elemento dello scenario vi potrà aiutare!

prima è che quello che arriverà su Steam il 13 ottobre è solo il Chapter One di Cultic. Il secondo capitolo, che chiuderà la storia, arriverà in un futuro non meglio definito come aggiunta gratuita. La seconda cosa che mi preme sottolineare è che Cultic è il prodotto di un singolo sviluppatore, Jason Smith. Non è certo la prima volta che ci troviamo davanti one-man project come questo (giusto per dire qualche nome, il recente Bright Memory: Infinite di Zeng "FYQD"

CULTIC È STATO SVILUPPATO INTERAMENTE DA UNA SOLA PERSONA, JASON SMITH

Xiancheng , Iconoclasts di Joakim Sandberg e naturalmente Undertale di Toby Fox) ma personalmente non posso fare a meno di trovare sorprendente il livello di qualità che un singolo sviluppatore riesce a consegnare. Perché Cultic è decisamente ben fatto: certo, c'è qualche difetto, qualche compenetrazione un po' strana, a volte giri l'angolo e trovi un nemico che ti sta già puntando per una smitragliata bella cattiva e che non può fare a meno di farti rosicare, ci sono alcuni livelli dove non è molto facile orientarsi, i due boss presenti nel gioco non sono esattamente stimolanti a livello di gameplay. Però sono cose minori, che si perdono in mezzo a tutto quello che invece il gioco di Jason Smith fa bene, il gunplay pesante al punto giusto, la varietà nel design dei livelli, la musica accattivante quando serve e inquietante quando ce n'è bisogno, la frenesia del rallentatore che parte quando inanelliamo qualche uccisione di fila e che ti permette di allineare un altro bell'headshot, la soddisfazione di lanciare un barile esplosivo in mezzo a un gruppo di nemici e vederli ridotti in rossi frammenti, i piccoli dettagli come il fatto che è possibile deviare le accette lanciate dai cultisti verso la nostra testa con un proiettile ben piazzato, o che possiamo afferrare al volo i candelotti di dinamite accesi in arrivo e rilanciarli verso l'infame cultista che ha voluto farcene regalo, insomma tutte cose che combinate riescono a rendere speciale questo sparatutto old-school. Per quelli a cui interessano questo genere di cose c'è anche un filo di trama a chiarire la motivazione dei cultisti (qualcosa a proposito di una "volontà" superiore della quale nelle fasi finali scopriremo la provenienza), e se volete dimostrare la vostra abilità al mondo intero è anche presente una divertente modalità survival con tanto di classifiche globali del punteggio. Per dieci euro, è di sicuro un bel pacchetto.

Che bell'ambientino rassicurante.

LA SCHEDA

Sviluppatore / Publisher
Jasozz Games / 3D Realms
Prezzo € 9,99
Multiplayer Assente
Localizzazione Assente
Genere FPS
PEGI 18+

Configurazione di prova
Ryzen 5 3600, 16 GB di RAM, GeForce GTX 1070, SSD

Com'è, come gira
Giocato a 3840x2160. Nessun problema di prestazioni anche in 4K, ma è normale per un gioco che esteticamente potrebbe essere uscito dal 1997. Per il resto, a livello di animazioni, ambienti, illuminazioni e in generale stile il gioco è ben riuscito, anche se naturalmente dovete essere disposti ad accettare modelli a bassa risoluzione.

PRO
- Frenetico, divertente, esplosivo (letteralmente)
- Ottimo accompagnamento musicale
- L'ha fatto una sola persona? Sul serio?

CONTRO
- In alcuni livelli non è semplice orientarsi
- Non particolarmente lungo (ma una seconda parte arriverà gratuitamente)

COMMENTO
Cultic è stato sviluppato dal solo Jason Smith, ma a vederlo, e sopratutto a giocarlo, sembra sorprendente pensare che dietro ci sia una sola persona. Frenetico, divertente, a volte un po' spaventoso, non lunghissimo ma sempre di ottima qualità (e la seconda parte della campagna verrà aggiunta gratuitamente in futuro). Se vi piacciono gli fps old-school, non dovreste perderlo.

VOTO [85]

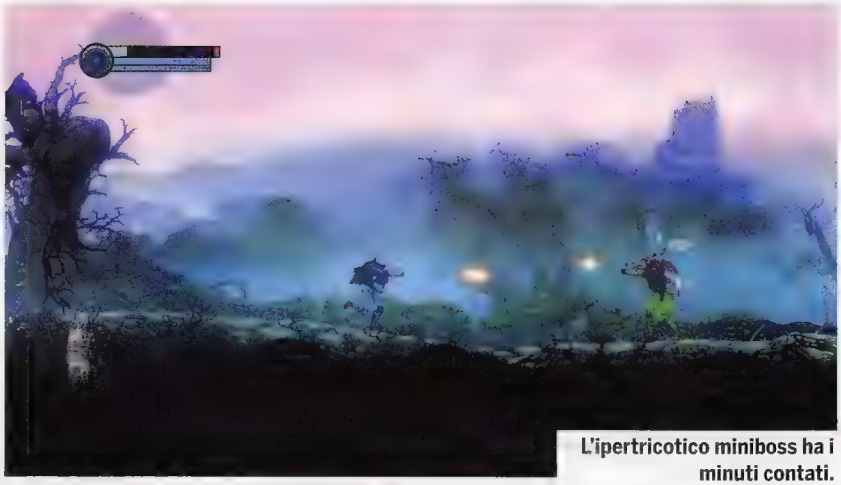
TGM BRONZE AWARD

LA **DEADSUIT** CHE AMAVA I **METROIDVANIA**

I protagonisti dei videogame che recuperano pian piano la memoria perduta non scoprono mai di essere felici multimilionari, bensì disagiati sopravvissuti a catastrofi. L'androide di questo gioco non fa eccezione.

di Emanuele "Triqui" Feronato

Una Deadsuit, qualunque cosa sia, si risveglia da un lungo sonno sulla desolata luna di Lorian. Non ha memoria alcuna, ma si rende subito conto che l'ambiente alieno in cui si trova non è particolarmente amichevole. Inizia così la sua lotta in primis per la sopravvivenza, ma anche per scoprire chi sia realmente, come sia finita laggiù e quali antichi e terribili misteri si celino nel sinistro satellite. Ghost Song è un metroidvania con influenze soulslike le cui origini risalgono a una remota campagna Kickstarter iniziata nel 2013 da Old Moon e che finalmente a distanza di anni vede la luce grazie al publisher Humble Games.



L'ipertricotico miniboss ha i minuti contati.

UN VERO METROIDVANIA

Come per i roguelike, anche il filone metroidvania sta divenendo inflazionato di questi tempi, con svariate pubblicazioni non sempre pertinenti, che magari aggiungono giusto un paio di ambienti non da subito visitabili per autoproclamarsi rappresentanti del genere. In questo caso gli orfani di Blasphemous e Hollow Knight possono finalmente contare su una pura esperienza Metroidvania con la M maiuscola: l'enorme mappa da attraversare più volte in lungo e in largo, nasconde segreti e scenari da scoprire nel tempo, acquisendo le giuste abilità, sbloccando intriganti situazioni ed equipaggiando specifici powerup. Ma Ghost Song non mette alla prova solo il senso dell'orientamento e l'acutezza visiva richiesta per individuare le decine di muri nascosti, in quanto le creature autoctone non sembrano gradire estranei, e sono decisamente coriacee.

MA QUELL'AFFARINO OVALE CON DUE TASTI?

Prima di addentrarmi nel sistema di combattimento, segnalo che Ghost Song è il primo gioco nella mia carriera videoludica che mi ha visto obbligato a utilizzare il gamepad pena l'impossibilità ad avanzare. Molti titoli simili sono sicuramente più fruibili con i controller rispetto alla combinazione mouse e tastiera, il problema è che qui il mouse proprio non viene considerato, e il gameplay twin stick shooter nel quale solitamente è il puntatore a decidere la direzione di fuoco, questa volta richiede una scomoda e imprecisa combinazione di tasti che rema a nostro sfavore nelle situazioni concitate. Una meraviglia invece sulla Steam Deck.

NOTEVOLE METROIDVANIA CON INFLUENZE SOULSLIKE, LE CUI ORIGINI RISALGONO A UNA CAMPAGNA KICKSTARTER

PRIMA TI SPARO, POI TI PESTO

Non è facile sopravvivere a mostri da subito molto più forti di noi, che sparano a raffica o colpiscono molto duramente, ma possiamo sfruttare una peculiarità della nostra prima misera pistolina per aumentarne l'efficacia: i proiettili infliggono molti più danni a distanza ravvicinata e quando l'arma non è surriscaldata, evento che senza appositi perk avviene dopo quattro o cinque colpi consecutivi. Quando invece la vediamo bella rossa e fumante, è il momento di usarla come mazza, poiché una volta divenuta incandescente è in grado di infliggere danni considerevoli nel corpo a corpo. Giocare sulla temperatura dell'arma è quindi fondamentale, utilizzandola al meglio prima che si scaldi o si raffreddi troppo. Divertente, ma purtroppo colpire i nemici non li sposta indietro nemmeno di un pixel, privandoci della sensazione di star facendo realmente del male ma soprattutto permettendo loro di raggiungerci in un batter d'occhio a prescindere da cosa stiamo loro scaricando addosso. Avrei preferito anche una migliore distribuzione degli incontri, in quanto vi sono lunghi corridoi desolati da

percorrere circondati dal nulla o con qualche creaturina che pare piazzata lì per tappare un buco.

Un bel colpo di lancia e la schifezza esplode.

MECCANICHE SOULSLIKE

Le nostre vittime, proprio come in Dark Souls, rilasciano un'essenza da raccogliere che rappresenta la valuta in game da spendere nel laboratorio, una volta trovato, per la crescita del personaggio. Non esiste un albero delle skill ma solo la possibilità di migliorare alcune statistiche quali potenza di fuoco, punti vita, stamina da utilizzare per sprintare e così via. La morte, piuttosto frequente nonostante ci sia un folle trofeo che ci vorrebbe vincitori senza mai schiattare, porta al drop di tutte le pseudomonete accumulate, da recuperare sul luogo del misfatto prima di finire nuovamente ammazzati. E fedele al gameplay soulslike è anche la gestione dei checkpoint, rarissimi, che ci costringe a riattraversare generose porzioni di mappa per tornare sui nostri passi in seguito a una sconfitta.

BELLA QUELL'ARMA, LA PRENDO IO

Alcuni particolari nemici che potremmo definire miniboss, una volta sconfitti lasciano cadere la loro potente arma, che nelle nostre mani diventa preziosa fonte di fuoco secondaria. Raccogliendo inoltre moduli sapientemente piazzati in luoghi difficilmente accessibili guadagnamo

Lupoto

Questo space marine è andato incontro a un brutto destino.

perk per dotare la Deadsuit di abilità quali dash, sprint, moltiplicatori di danni, rigenerazione di punti vita e molti altri tra cui scegliere con attenzione, dato che gli slot disponibili sono pochi anche se aumentabili nel corso del gioco. Questo è l'unico momento in cui sperimentare con qualche build creativa, ma in generale non ci sono grandi differenze tra i personaggi configurabili.

CHE ATMOSFERA, ANCHE SU UN SATELLITE!

Se il gameplay non innova nulla anzi zoppica in un paio di dettagli, l'atmosfera e la narrazione sono il piatto forte di Ghost Song, che presenta un aspetto grafico con cupe caverne che mettono in risalto la saturazione di mostri e scenari. Organico e vegetale si intrecciano in uno stile molto particolare che descriverei come un Tim Burton con gli acquerelli che ridisegna Shadow of the Beast per Amiga, il cui protagonista ricorda la nostra Deadsuit nelle proporzioni e sfortunatamente anche nelle animazioni un po' legnose che a più di trent'anni dal gioco DMA Design vorrei non aver visto più. Nonostante nella prima ora di gioco, che diventano due qualora non indoviniate i giusti bivi nell'esplorazione, non accada sostanzialmente nulla oltre al nostro girovagare per superficie e sottosuolo, una volta incontrate forme di vita non ostili comincia l'avventura vera e propria e si iniziano a capire portata e complessità del nostro obiettivo, stimolandoci a raccogliere più informazioni sullo strano satellite e sul significato della nostra presenza. Una partenza con il freno a mano tirato dunque, ma consiglio agli appassionati del genere di premere sull'acceleratore perché troveranno pane per i loro denti metrodivanici.

LA SCHEDA

Sviluppatore / Publisher
Old Moon / Humble Games
Prezzo € 19,99
Multiplayer Assente
Localizzazione Assente
Genere Metroidvania, Soulslike
PEGI 16+

Configurazione di prova
I7, 8GB DI RAM, GeForce GTX 1050, SSD / Steam Deck

Com'è, come gira
Giocato a 1920x1080 su PC, senza incertezze di sorta, ma è praticamente obbligatorio utilizzare un gamepad. Su Steam Deck è fluido senza alcun problema, anche aumentando la risoluzione proposta di default.

PRO
- Un metroidvania come si deve
- Ottima grafica
- Interessante storia da seguire

CONTRO
- Senza gamepad è ingiocabile
- Gameplay un po' lento all'inizio

COMMENTO
Ghost Song è una lettera d'amore al genere metroidvania con una mappa enorme, tanto grande che anche la sola sezione subito visitabile potrebbe quasi rappresentare un gioco a sé stante. Presenta un'ottima realizzazione grafica anche se con animazioni migliorabili, e una storia interessante da seguire nonostante parta con un po' di ritardo. La componente soulslike è punitiva come ci si aspetta, e anche se potrebbe infastidire chi non ama dover ripetere allo sfinimento la stessa sezione, fa parte del gioco. Sicuramente consigliato a chi ama l'esplorazione, peccato per il supporto così limitato per la combo tastiera/mouse.

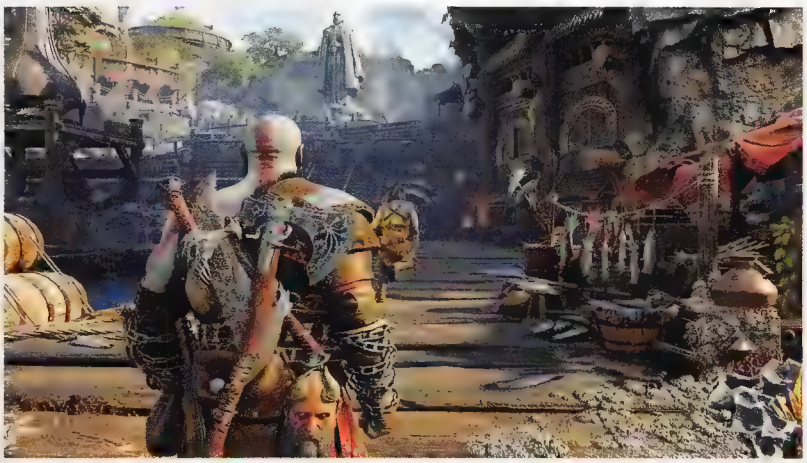
VOTO [80]

EPILOGO NORRENO

È giunto il momento di terminare il viaggio leggendario: per Kratos e Atreus è ora di regolare i conti con Odino e scoprire il segreto dietro la profezia di Loki.

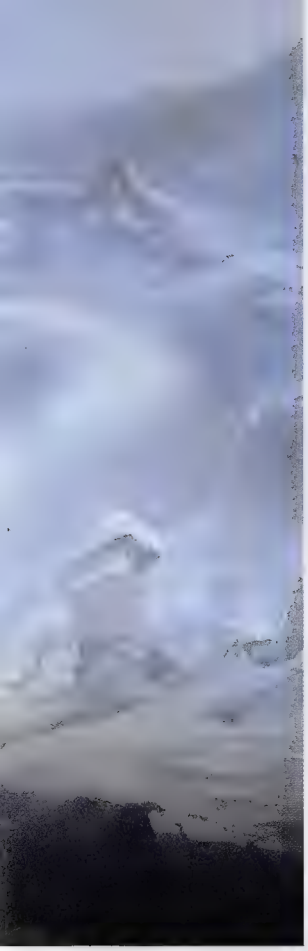
di **Danilo Dellafrana** e **Daniele Cucchiarelli**

Trenta ore. Tanto abbiamo impiegato per portare a termine l'ultima fatica di Kratos e Atreus, completandola con un rispettabilissimo numero di missioni secondarie... e non siamo ancora sazi. Sarà per "colpa" del sistema di combattimento, che offre una notevole flessibilità, un moveset che si espande a ogni potenziamento e un sistema di input estremamente intuitivo. Questo elemento, abbinato ad un bestiario ancora più variegato, rende God of War Ragnarok una vera e propria gioia da giocare, che perfeziona la formula originale aggiungendo dinamismo e una mobilità nettamente maggiore. Per godere a pieno respiro della nuova avventura la conoscenza degli eventi passati è cruciale, visto che Ragnarök si presenta come la seconda parte di un'epopea che perde la propria raison d'être se non goduta nella sua interezza, e dà per scontato un ovvio background da parte del giocatore. Nel menu principale è presente un riassunto a uso e consumo di smemorati o nuove leve, ma a questi ultimi consigliamo caldamente di recuperare il gioco del 2018, oramai disponibile a un prezzo molto contenuto e ancora godibilissimo.



Se proprio dobbiamo puntare il dito su una pecca del gioco, lo faremmo indicando il ritmo dell'esplorazione, che propone situazioni ed enigmi un po' troppo ridondanti. Dio (della Guerra) solo sa con quanti forzieri avvolti da rovi infiammabili e geyser che aspettano di essere congelati avrete a che fare, anche perché le proporzioni del gioco sono davvero enormi. I due protagonisti stavolta avranno modo di attraversare tutti e nove i regni che presentano un'area esplorabile di tutto rispetto, destinata addirittura ad ampliarsi nell'end-game. Vero è che ci troviamo ancora una volta di fronte a lunghi corridoi ("wide-linear" li definiscono gli stessi sviluppatori) con abbondanti deviazioni dove andare a caccia di casse e bauli assortiti, ma non mancano aree più vaste da passare al setaccio vogando a bordo di canoe o correndo su una slitta trinata da lupi. In queste zone si nascondono solitamente le sorprese più stimolanti, con soste o approdi generalmente organizzati come mini dungeon dall'interessante level design.

La critica di poche righe fa rischia di essere amplificata dalla scala del gioco, che è francamente enorme. Lo spauracchio del riciclo di asset è comprensibile, ma Eric Williams ha raccolto il testimone lasciato da Cory Barlog con la giusta consapevolezza, sfruttando la continuità della saga per riscrivere luoghi ormai familiari come il celebre Lago dei Nove, ora avvolto nel freddo abbraccio del FimbulWinter e tramutato in una silenziosa pianura di ghiaccio. Il risultato è assolutamente



appagante e nonostante God of War Ragnarök trasmetta un'inevitabile quanto prevedibile sensazione di già visto, siamo sicuri che i fan (o i semplici completisti) non faticheranno a investire almeno una decina di ore supplementari per potenziare al massimo l'equipaggiamento e scovare tutti i segreti che il gioco tiene nascosti, non ultimi i duelli contro i tremendi berserker, degni eredi delle Valchirie che tanto ci hanno fatto tribolare nel primo episodio. Per sconfiggere avversari simili non basta solo un sistema di combattimento tirato a lucido, ma la preparazione è fondamentale. Kratos può equipaggiare tre pezzi di armatura, ma stavolta sono presenti numerosi scudi con cui intercettare l'offensiva altrui ottenendo vantaggi vari. Ogni oggetto può essere poi migliorato con pomelli e oggettistica varia con cui attivare poteri o attacchi aggiuntivi, ma la novità maggiore per chi è determinato ad affrontare le sfide più ardue è sicuramente l'Amuleto di Yggdrasil, dove incastonare particolari gemme in appositi alloggiamenti per ottenere bonus di tutti i tipi. Vale la pena accennare al fatto

che in diverse situazioni saremo chiamati a impersonare Atreus: nonostante la sua maestria dell'arco possa rappresentare una boccata d'aria fresca rispetto alle granguignolesche risse del violento spartano, la brevità di simili fasi abbinate ad una rosa di abilità abbastanza ristretta, relegano le sortite nei panni del ragazzo al rango di semplici distrazioni, per quanto gradite.

Tecnicamente parlando, a un incredibile comparto sonoro God of War Ragnarok abbina una grafica di notevole impatto, esaltata da scelte di regia capaci di lasciare davvero a bocca aperta. Su PS4 Pro l'azione mira ai 60fps, con qualche visibile calo in momenti particolarmente frenetici e nell'esplorazione delle aree di più ampio respiro, ma complessivamente la nuova avventura del Fantasma di Sparta è una delle più impressionanti esperienze audiovisive mai viste sull'ormai passata generazione. Su PS5 invece la natura cross-gen appare evidente: non c'è traccia dell'ormai mitologico Ray Tracing e l'uso delle peculiari caratteristiche del DualSense non lascia il segno, restituendo un'immersività meno incisiva di quella sperimentata in Horizon Forbidden West, tanto per restare nella stessa scuderia. Anche la presenza di espedienti mirati a nascondere i caricamenti sono sotto gli occhi di tutti, sebbene la velocità dell'SSD si faccia notare al ripristino di un salvataggio. La modalità Prestazioni vanta 60fps stabili e stavolta inamovibili, ma un'opzione extra permette di spingere la potenza di PS5 un po' più in là se siete muniti di un pannello che supporta i 120hz. Mettiamola così: il God of War del 2018 è stato il primo tempo di un bellissimo film che vi siete gustati nel più bel cinema della vostra città. Per la seconda parte potete tornare nella stessa ottima sala o scegliere – se ne avete la possibilità – di sedervi nella comoda poltrona di un anfiteatro nuovo di zecca che promette un'esperienza ancora migliore: in entrambi i casi non resterete delusi.

LA SCHEDA

Sviluppatore / Publisher
Santa Monica Studio / SONY Interactive Entertainment
Prezzo € 79,99
Localizzazione Completa
Multiplayer Assente
Genere: Action adventure open world, ARPG
PEGI 18+
Sistema PS5/PS4 Pro

PRO
- Tecnicamente ottimo
- Direzione artistica e doppiaggio strepitosi
- Sistema di combattimento superbo, crea dipendenza

CONTRO
- Sa inevitabilmente di già visto, ma è davvero un problema?
- Esplorazione talvolta ripetitiva
- La vera next (current, ormai) gen di PS5 non abita neppure qui

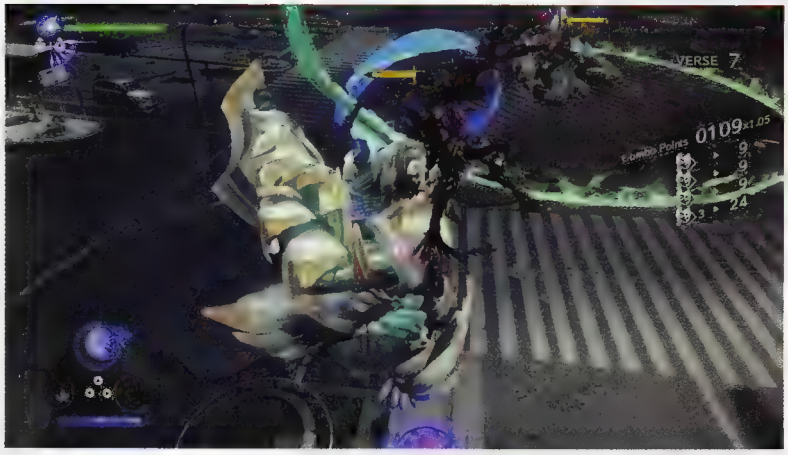
COMMENTO
Brutale, profondo ma sopratutto divertente: God of War Ragnarök è degno del Dio della Guerra in persona! L'esplorazione mostra il fianco a una certa ripetitività che alla lunga tende a stancare, ma l'epicità della trama e la sontuosa realizzazione tecnica rendono la conclusione del viaggio di Kratos e Atreus uno spettacolo degno di essere vissuto fino in fondo.

VOTO [94]

BAYONETTA

PROVATO SU
93
SWITCH

Bayonetta 3 potrebbe essere considerato un buon manuale di game design: tra le sue pagine digitali c'è la volontà di migliorare un gioco d'azione considerato pressoché perfetto, espandendo la formula base e portando all'estremo il sistema di combattimento. Un hack'n' slash dalla forte personalità che fa delle combo e del dolore inferto la sua melodia. Con un'enfasi sullo stile dettato da schivate all'ultimo istante, azione che si muove al rallentatore e un quantitativo di mosse mai prima d'ora tanto ricco, il cuore del gioco è una vera e propria gioia che saprà premiare i più abili con un punteggio definito in base al tempo impiegato, ai colpi inanellati e ai danni mestamente incassati. Il fatto che la protagonista non possa più adibire braccia e gambe all'uso di particolari gingilli è un compromesso dettato dalla nuova Mimesi Demoniaca, la capacità di cambiare forma e modalità di spostamento acquisendo le capacità del demone che risiede all'interno dell'arma imbracciata, un sistema che dona all'esplorazione dei grossi livelli una marcia in più. La terza avventura di Bayonetta è un gioco godibile anche a seconda delle personali inclinazioni. Chi desidera semplicemente godersi la trama potrà sbizzarrirsi senza dar peso a particolari finezze o velleità esplorative, anche grazie a una difficoltà abbordabile per lo meno nei primi due livelli di sfida. I più competitivi potranno invece confrontarsi con amici o esimi sconosciuti su scala mondiale, ripetendo i capitoli per migliorare il punteggio sperimentando nuove armi, combo e accessori. Viola, la new entry giocabile di questo terzo capitolo, deve fare a meno di buona parte di queste leccornie, perennemente legata alla sua katana e al compagno felino Cheshire. È agile, precisa e velocissima e il suo Sabba Temporale si attiva parando con il dovuto tempismo un attacco al posto di effettuare una schivata all'ultimo momento. Una differenza apparentemente da poco, tuttavia legata alla presenza del micione sul campo di battaglia: ospite della spada, una volta richiamato al dovere lascerà la padrona disarmata, costringendola a combattere a mani nude e priva di una lama con cui intercettare i colpi nemici.



Bayonetta 3 è un'esplosione di genialità che si piazza agevolmente tra i migliori giochi d'azione in circolazione, e rappresenta uno dei più ambiziosi progetti sfornati dalle fucine di PlatinumGames. Un simile peso fa scricchiolare la realizzazione tecnica, a sua volta costretta dai limiti di Switch, tuttavia il risultato finale è una festa per tutti i fan di questi giochi e della carismatica Cereza. ■

■ **Disponibile per:** Switch ■ Platinum Games ■ Nintendo

MARIO + RABBIDS: SPARKS OF HOPE

PROVATO SU SWITCH **90**

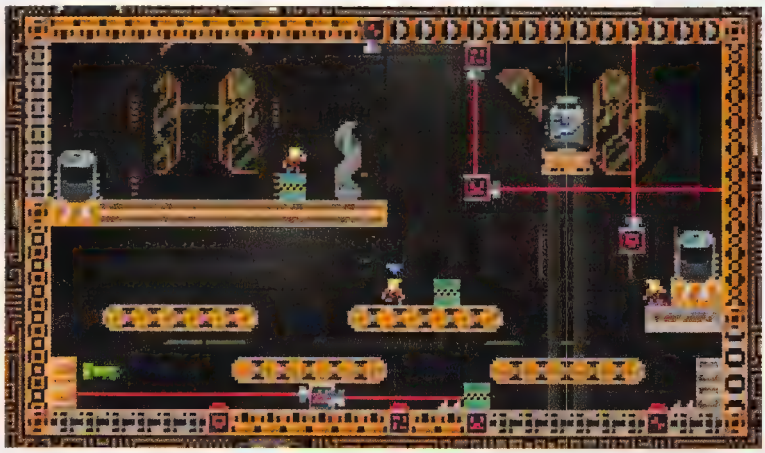
Mario + Rabbids: Kingdom Battle è stato spesso definito un "X-Com alla Mario", grazie a quel modo di fare tattica a turni dinamico, fluido, elevato a pura follia dalla contemporanea presenza di personaggi "fungini" e Rabbid. Ebbene, il battle system di Sparks of Hope fa sembrare il precedente addirittura ingessato. Il lavoro che il team di sviluppo italiano ha svolto per affinare, riassemblare ed evolvere la meccanica principale è tanto elegante quanto incisivo e tangibile. La staticità del sistema a turni è solo teorica, perché ogni fase di gioco è un continuo cambiare posizione, concatenare mosse che possono diventare super-elaborate, fantasiose e devastanti per i nemici. Ogni personaggio (all'inizio 2, poi 3 ma anche 4 durante le boss fight) ha un raggio di movimento abbastanza ampio e non più legato a una griglia immaginaria: esattamente come muoversi in un Mario tridimensionale. Si può fare avanti e indietro per tutto il raggio d'azione, attivare il potere di uno Spark per aumentare l'attacco, aiutare un compagno a saltare, entrare a gamba tesa su un nemico vicino e così via, fin quando non si decide finalmente di attaccare, mossa che annulla le possibilità di movimento ma non quella di usare le variegate abilità.
Un vero e proprio action-platform tattico a turni, qualcosa di unico. Oltretutto bisogna parlare delle armi, che vanno dall'ombrello "a pompa" di Peach al Frisbee di Rabbid Luigi che rimbalza da un nemico all'altro, fino ai pugni meccanici di Rabbid Mario, devastanti a distanza ravvicinata, per non parlare delle new entry. Tutto questo si amalgama a un level design di assoluto pregio, con arene che mano a mano si allargano e alzano, aggiungono pulsanti, trappole, piattaforme di salto, barili esplosivi e molto altro ancora. Chiaramente a fare la differenza e accompagnarci nell'esperienza è anche la scrittura, frizzante, esilarante, piena di personaggi adorabili tra cui spiccano certamente i guardiani dei pianeti, che vanno da semi-divinità un po' sfigate a poeti della disgrazia. Una scrittura oltretutto condita da modi

di dire e citazioni tipicamente italiani, che ne 'tradiscono' le origini e impreziosiscono le battute. Clamorosa infine la colonna sonora firmata da un trio di campioni quali Grant Kirkhope, Gareth Coker e la leggendaria Yoko Shimomura... Mario + Rabbids: Sparks of Hope non è solo una delle migliori esclusive per Switch, è un'opera esilarante, scanzonata, creativa ma anche curata al pixel, con un game design in costante crescita. Standing Ovation. ■

■ **Disponibile per:** Switch ■ Ubisoft Milano ■ Nintendo

ONE MANY NOBODY

Immaginate quanto può essere destabilizzante svegliarsi con un gran mal di testa in una fabbrica che sembra una prigione, con ricordi confusi e soprattutto con una gran voglia di uscire alla luce del sole. È esattamente la situazione provata dall'anonimo protagonista di One Many Nobody, un puzzle game/platform ambientato in un futuro distopico dove la razza umana è ormai giunta al capolinea. In ogni livello dovrete indicargli l'uscita cercando di evitare trappole letali, guardie armate e azionando meccanismi di vario tipo.
Alcune soluzioni sarebbero impossibili senza l'aiuto di provvidenziali macchine clonatrici, fondamentali per risolvere i puzzle... a patto che si rispetti il limite di cloni utilizzabili in ogni livello.
Difficile restare indifferenti di fronte a un gioco come questo, capace di mettere a dura prova riflessi, precisione e strategia. Il gameplay cinico e machiavellico è inizialmente duro da digerire, ma ci si abitua presto all'idea di clonarsi per ammazzarsi subito dopo e lì inizia il divertimento. ■



PROVATO SU 88 PC

■ **Disponibile per:** PC ■ Chestnut Games ■ Chestnut Games

THE LAST HERO OF NOSTALGAIA

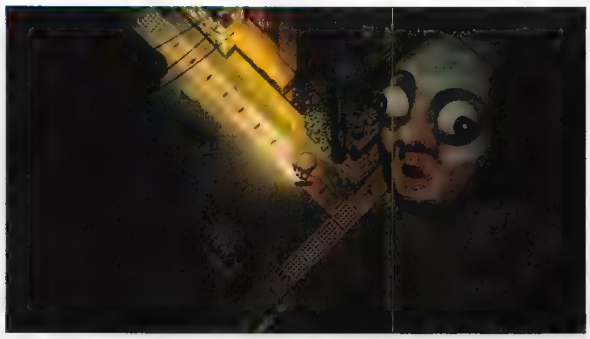
Nell'anno in cui From Software stessa mette in discussione la definizione di soulslike, Over the Moon tira fuori quello che probabilmente è il più autentico appartenente del genere, quasi metadone per chi è in astinenza da Dark Souls. The Last Hero of Nostalgaia narra di un mondo dei videogiochi che sta regredendo passando da poligoni a pixel fino a tornare ASCII. L'unica speranza è un improbabile eroe fatto di linee verticali. Nostalgaia gioca con la sua lore rendendola meccanica di gioco. Ogni parte di armatura o arma ha delle memorie che devono essere risvegliate in modo da sbloccarne il vero potere e ottenere dei potenziamenti permanenti. Per il resto si gioca quasi esattamente come DS: stessi controlli, stessa struttura, stesse logiche. A fare la differenza sono il design delle aree e il combat system, ambiti in cui ovviamente From Software rimane ancora inarrivabile. Nel complesso, Nostalgaia è un bambino Dark Souls senza rimpianti, ma con qualche semplificazione eccessiva e problemi non trascurabili legati alla battaglia. ■

PROVATO SU 68 XBOX

■ **Disponibile per:** PC, Xbox One, Xbox Series X ■ Over the Moon ■ Coatsink

YOMAWARI: LOST IN THE DARK

Attendevate con ansia un nuovo Yomawari? Nippon Ichi e NIS hanno esaudito il vostro desiderio con questo terzo episodio della saga, caratterizzato da una trama inedita e un gameplay che viaggia su terreni già battuti provando però a dare una piccola rinfrescata alla formula originale. Yomawari: Lost in the Dark non è un action e neanche un survival, non esistono scontri e non avrete armi con cui difendervi. La piccola protagonista deve evitare il più possibile incontri sgraditi, cercando strade alternative o all'occorrenza... chiudendo gli occhi. Sebbene molto simile alle precedenti, la mappa in cui vi muoverete è sensibilmente più estesa e ricca di segreti. Per arrivare all'epilogo dovrete trovare un certo numero di memorie della protagonista, che come potete facilmente immaginare non saranno semplici da recuperare. Se avete apprezzato le avventure precedenti un bel po' di nuovi salti sulla sedia vi verranno serviti su un piatto d'argento, ma se non è mai stata la vostra "cup of tea" non cambierete idea. ■



PROVATO SU 75 PS5

■ **Disponibile per:** PC, PS4, PS5, Switch ■ Nippon Ichi Software ■ NIS America

SACKBOY UNA GRANDE AVVENTURA

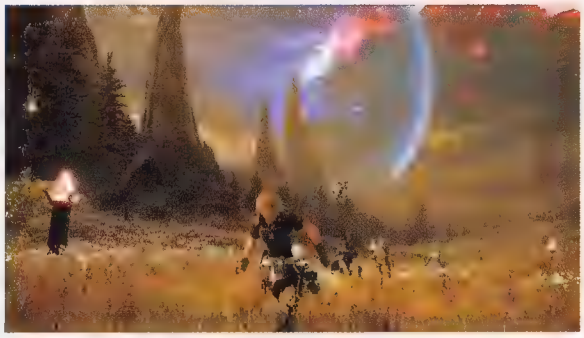
Dopo il debutto su PS4 e PS5, le nuove, mirabolanti avventure della simpatica mascotte di pezza nata come protagonista di Little Big Planet arrivano anche su PC. Cinque diversi mondi vi attendono, ognuno composto da una decina di livelli bellissimi da vedere e pieni di collezionabili e segreti. Per poter accedere allo stage finale dovrete trovare un certo numero di Sfere dell'Immaginazione e possiamo garantirvi che sarà un piacere. Il tutto poi presenta un accompagnamento musicale di prima classe nel quale spiccano tracce su licenza come Let's Dance di David Bowie e Toxic di Britney Spears. Il gioco di Sumo Interactive, nonostante qualche imprecisione nei controlli, svolge bene il suo lavoro, riuscendo a divertire e offrendo una buona varietà di situazioni di gioco. La versione PC fila liscia come l'olio, ma la cosa non ci sorprende; fatta eccezione per Horizon: Zero Dawn sofferente al lancio su alcuni hardware, i porting dei first party Sony sono sempre stati di ottimo livello. ■

PROVATO SU 80 PC

■ **Disponibile per:** PC, PS4, PS5 ■ Sumo Interactive ■ Sony Interactive Entertainment

STAR OCEAN: THE DIVINE FORCE

La serie Star Ocean si è sempre ispirata a una saga di successo planetario quale Star Trek, portando avanti una politica incentrata quasi esclusivamente sul gameplay. The Divine Force è una prosecuzione ideale, fedele, con i corrispettivi alti e bassi da andare a ricercare in meccaniche alcune volte interessanti, mentre altre fin troppo vetuste. Abbiamo un nutrito party in continua evoluzione e armato fino ai denti, il carisma necessario e un drone fondamentale per affondare denti e mani nel calibrato e appagante sistema di combattimento. Gli ingredienti classici dei JRPG ci sono tutti, cosa manca? Ancora una volta, Tri-Ace cade su tutto quello che riguarda la realizzazione estetica. Modelli poligonali, dettagli e affini sono vecchi di una decina di anni, un mare di mediocrità poligonale che per qualcuno potrà essere un dettaglio trascurabile, ma non permette al gioco di confrontarsi con produzioni più moderne. The Divine Force è sì piacevole da giocare, ma la serie avrebbe davvero bisogno di muoversi dalla sua comfort zone per farsi conoscere oltre la schiera dei soliti fan. ■



PROVATO SU 76 PS5

■ **Disponibile per:** PC, Xbox One, Xbox Series X-S, PS4, PS5 ■ tri-Ace ■ Square Enix

THE CHANT

Jessica Briars non si è mai ripresa dalla morte della sorella. Una difficile elaborazione del lutto e dei continui sensi di colpa condizionano la sua vita ma forse un modo per uscirne c'è: un ritiro spirituale in un'isola sulla quale una comunità segue la misteriosa Scienza Prismatica, praticando meditazione e canti collettivi. Sentite anche voi puzza di setta e guai soprannaturali? Avete ragione e ve ne accorgerete giocando a The Chant, avventura horror che omaggia illustri esponenti del genere mettendo però in mezzo tematiche abbastanza originali. Se cercate combattimenti, arsenali e zombie qui non ne troverete, ma qualche bel salto sulla sedia non manca e dovrete imparare a dominare i vostri sensi, che influiscono su mente, cuore e spirito. Un titolo non privo di difetti che tuttavia riesce a coinvolgere il giocatore con una trama ben narrata e ricca di colpi di scena. Sul piano tecnico non raggiunge l'eccellenza, ma è immersivo quanto basta per farci dimenticare che da una PS5 si poteva pretendere un po' di più. ■

PROVATO SU 81 PS5

■ **Disponibile per:** PC, PS4, PS5 ■ Brass Token ■ Prime Matter

A cura di **Danilo "Dan Hero" Dellafrana (danhero@thegamesmachine.it)**

ATARI PARTE 1: COME UNA MOSSA DI GO

Il 2022 sta per finire, il tempo è agli sgoccioli. Qui bisogna darci una mossa per festeggiare i cinquant'anni di Atari, un marchio fondamentale per la storia dei videogiochi. Cinque decadi dal 27 Giugno 1972, quando il nome venne scelto tra alcune mosse del Go, ché Syzygy era stato incredibilmente già usato da diverse altre compagnie. Del resto quella di Atari è una storia di mutamenti, a partire dall'impiego che permise al giovane laureato dello Utah Nolan Bushnell di conoscere Ted Dabney, stoico ingegnere alla corte di Ampex. Costui lavorava sullo storico Videofile, un sistema che permetteva di immagazzinare digitalmente documenti e richiamarli su schermo, un po' l'antesignano dei nostri pdf; quando si trovò come compagno di ufficio Nolan, i due fecero subito amicizia, grazie anche alla comune passione per il Go che veniva continuamente giocato durante le pause. Fu il vulcanico Bushnell ad avere l'idea di sfruttare la solida preparazione tecnica di Ted per portare i giochi elettronici nel regno delle attrazioni elettromeccaniche, tanto da accompagnare l'amico a Stanford per mostrargli il leggendario Spacewar! e fargli capire la reale portata della sua visione. Venne prima valutato l'uso dei computer appartenenti alla serie PDP (Programmed Data Processor) incorporando nel progetto il programmatore Larry Bryan, ma l'affare non andò in porto visto il costo folle che una simile operazione avrebbe richiesto. Quindi fu il turno dei ben più economici circuiti integrati TTL; Ted realizzò un prototipo che sostanzialmente consisteva in un punto bianco che poteva essere mosso sullo schermo di un televisore, e l'entusiasta Nolan cominciò a tastare il polso delle aziende potenzialmente interessate. Alla fine l'unica a spalancare le porte fu la Nutting Associates, che dal 1968 si era fatta un discreto nome grazie al popolare Computer Quiz. Questa assunse il solo Nolan affinché portasse avanti la proposta; infatti inizialmente Ted non aveva intenzione di lasciare il posto di lavoro alla Ampex, ma dopo poco tempo i due decisero di fare sul serio e compiere il grande passo mettendosi in proprio, lasciando la Nutting Associates nel 1972 per portare avanti autonomamente il progetto sotto il vessillo della Syzygy Engineering, a sua volta finanziata con i

Fu il vulcanico Bushnell ad avere l'idea di sfruttare la solida preparazione tecnica di Ted per portare i giochi elettronici nel regno delle attrazioni elettromeccaniche

Air Sea Battle fa parte della prima infornata di titoli per il VCS 2600.

"IL VERO IMPRENDITORE È UNO CHE AGISCE, NON UN SOGNATORE"

NOLAN BUSHNELL

Questa versione bianca di Computer Space la potete ammirare solo in Soylent Green.

soldi ottenuti per la realizzazione di Computer Space. Nel frattempo diverse cose iniziarono a muoversi: come già accennato su queste pagine nella retrospettiva dedicata alla storia delle macchine arcade, una mostra itinerante stava facendo il giro degli Stati Uniti per presentare al pubblico il Magnavox Odyssey, la prima console casalinga. Nolan assistette a una di queste dimostrazioni e venne stregato da quel grezzo gioco di "tennis", tanto da coinvolgere nella società un altro ex dipendente di Ampex, Al Alcorn, per... disobbedire alla richiesta del loro primo cliente. Sì, perché nel frattempo Syzygy Engineering era entrata in contatto con Bally, che aveva commissionato un gioco di guida da realizzare con la tecnologia di Computer Space. Nolan, invece, desiderava portare nei pub una versione di quel tennis lì, e il resto è storia. Quella dell'Andy Capp's Tavern a Sunnyvale, in particolare, dovreste conoscerla tutti: è il luogo dove venne piazzata una versione di prova di Pong a fianco al cugino/concorrente Computer Space, generando un incasso sensazionale e lasciando la battaglia galattica di Nutting Associates praticamente all'asciutto. Bally però non era convinta, perché aveva chiaramente chiesto un gioco di guida, mentre quel terzetto di anarchici nerd si era presentato con una versione astratta del ping pong. Il prototipo rischiava dunque di non essere prodotto o – ancora peggio – di essere affidato alla Midway Manufacturing, che probabilmente lo avrebbe snaturato. La nuova Atari quindi giocò un azzardo, chiedendo a Bally di rifiutare Pong in quanto non idoneo alla richiesta iniziale; in cambio si sarebbe impegnata a creare una nuova alternativa per loro. Il bluff funzionò, e il gioco tornò ufficialmente nelle mani dei suoi creatori, libero da vincoli legali e pronto a gettare le fondamenta di un fortuna. O quasi: il successo di Pong generò cambiamenti fondamentali nella società, con numerose assunzioni e collaborazioni (particolarmente importante quella con Cyan Engineering) che portarono a un insanabile attrito tra Nolan e Ted, causando l'uscita di scena di Dabney nel 1973. Allo stesso tempo, la concorrenza di importanti aziende come Chicago Coin e Bally iniziava a divenire soffocante, tanto da spingere Nolan a sdoppiare la sua società, creando una fittizia concorrente. Kee Games aveva direzione e uffici amministrativi altrove, ma condivideva la medesima catena di montaggio di Atari; ovviamente le era concesso di clonare senza vincoli i giochi della casa madre, tanto che il titolo di esordio, Elimination, era platealmente basato su Quadrapong, una versione per quattro giocatori dell'ormai celebre Pong scritta da Steve Bristow, ennesima mente strappata alla scuderia di Ampex. Il motivo di questa genesi è semplice: con due aziende, Nolan poteva soddisfare quei distributori affamati di esclusive, firmando il doppio dei contratti ma attingendo alla medesima produzione. E poi ci fu quel fattaccio brutto di Gran Trak 10 nel 1974,

L'Atari 2600 fu un successo clamoroso destinato a cambiare l'arredamento di ogni soggiorno americano

Quanti guai hai causato, Gran Trak 10...

Mica solo cloni: Tank è un grande successo totalmente originale di Kee Games.

un gioco epocale per diversi motivi, non del tutto positivi. È il primo gioco elettronico arcade di guida, con tanto di volante, cambio e pedali, amatissimo dal pubblico nonché il babbo di vere e proprie icone come Super Sprint. Fu anche la vittima di quei tempi turbolenti, con assunzioni e cambi nell'amministrazione che generarono una scarsa comunicazione destinata a sfociare in un grossolano errore di stime, con il gioco venduto a 995 dollari di fronte a una spesa di produzione di 1095. Questo in seguito a diversi problemi, iniziando da una grave svista di design che costrinse Al Alcorn a rientrare dal suo anno sabbatico e rimettere mano al progetto a causa delle prime copie che non funzionavano come avrebbero dovuto. In pratica, il prototipo era stato creato e "tarato" con vere componenti automobilistiche; quando arrivò il momento della produzione in serie, i volanti utilizzati si rivelavano inadeguati al modello di sterzata. Il risultato fu una perdita di mezzo milione di dollari tra il 1973 e il 1974, un brutto colpo che spinse Atari a rafforzarsi inglobando Kee Games e vendere la sua divisione giapponese a Masaya Nakamura, il fondatore di Namco. Nella tempesta, questo fu un evento che avrebbe giovato parecchio ad Atari, giacché il responsabile Hideyuki Nakajima mantenne il suo ruolo in seguito alla cessione, divenendo il punto di contatto tra le due amministrazioni. Grazie a questa mossa, inizialmente Namco avrebbe commercializzato giochi su licenza Atari prima di acquisire le competenze per sviluppare un proprio catalogo e, durante la cosiddetta Golden Age, la casa di Sunnyvale avrebbe avuto la fortuna di distribuire campioni d'incassi come Pole Position o Dig Dug. Tornando in America, l'integrazione di Kee Games e del suo personale (in particolar modo il geniale Steve Bristow) fu una boccata d'aria fresca per l'ammaccata Atari, che iniziò a riprendersi in un 1975 terminato con la concretizzazione di uno dei sogni nel cassetto di Nolan Bushnell, ovvero portare Pong tra le pareti domestiche. Merito della partnership con Synertech e – soprattutto – con il leggendario Jay Miner, progettista di circuiti integrati che ogni fan di Amiga dovrebbe venerare come un dio sceso in terra. Il risultato prese il nome di Tele-Games e venne distribuito dai capaci canali di Sears, divenendo uno dei regali più ambiti di quel Natale; nello stesso anno, Atari vara anche una divisione dedicata ai sempre popolari flipper, mostrando decisi segni di ripresa. Il tempo delle tribolazioni non era però ancora finito, perché la bancarotta scampata per un pelo spinse un pensieroso Bushnell a cercare fondi altrove, arrivando a negoziare un'acquisizione da parte della vorace Warner Communications, che rese Atari sua sussidiaria nell'Ottobre del 1976. Il vero incendio però si nascondeva sotto la cenere di un 1974 disastroso: decisa a puntare tutto sulla conquista

Pole Position non poteva non arrivare sul VCS: un matrimonio celestiale.

del mercato consumer, Atari aveva messo in moto anche i migliori uomini di Cyan Engineering, che stavano lavorando a un sistema basato su microprocessori chiamato inizialmente Stella e poi Video Computer System. Lanciato sul mercato nel 1977, l'Atari 2600 fu un successo clamoroso destinato a cambiare l'arredamento di ogni soggiorno americano. Tutti lo volevano, tanto che il 1978 si chiuse con una richiesta smodata che Atari faticò a soddisfare, lasciando parte di quell'embrionale mercato alla mercé di una copiosa concorrenza spuntata praticamente dal nulla e formata da macchine come l'Odyssey 2 (Philips Videopac G7000 in Europa) di Magnavox o l'Astrocade dei vecchi "amici" di Bally. Inoltre è l'anno in cui Nolan Bushnell viene costretto ad abbandonare la sua stessa azienda a causa di severi disaccordi con Warner, che inizialmente lo accusa di negligenza. Viene mandato in pensione in seguito a eventi piuttosto gravi, tra cui l'organizzazione di riunioni amministrative all'oscuro della dirigenza di Warner, e al suo posto si insedia Raymond Kassar, responsabile della divisione consumer che, con un passo falso ormai leggendario, cambierà per sempre la storia dell'informatica.▲

Potrà sembrare grezzo, ma Jet Attacker fu uno dei titoli che aiutarono Atari nel 1975.

» Sviluppatore: **Imagic** » Dove trovarlo: **Ebay**

DEMON ATTACK

1982

Bella la Atari 50: The Anniversary Celebration che trovate recensita su queste pagine, ma tagliare fuori il mio gioco preferito per Atari VCS è un crimine!

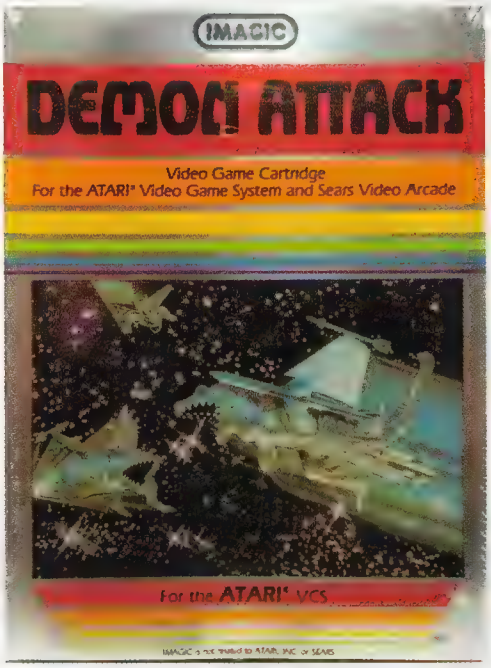
La storia di Atari è costellata di separazioni. Leggendo la Time Machine ne avrete avuto già un sostanzioso assaggio e probabilmente vi starete leccando i baffi pensando (spoiler!) a quello che accadrà il mese prossimo tra Ray Kassar e un certo gruppo composto da David Crane e amici. Rob Furlop ha una simile storia da raccontare: programmatore talentuoso con all'attivo l'eccellente conversione di Missile Command per VCS, venne premiato per i suoi sforzi dalla dirigenza di Atari con un misero tacchino, giusto in tempo per il Ringraziamento! Un avvenimento in grado di mandare in ebollizione il sangue a chiunque, e nella raccolta di cui sopra troverete anche il buono "generosamente" elargito dal colosso di Sunnyvale per premiare e motivare un dipendente tanto prezioso. Rob, inviperito, abbandonò la baracca assieme a un manipolo di colleghi per formare la sua software house chiamata Imagic, desideroso di creare giochi di qualità per far pentire il suo ex datore di lavoro dell'affronto subito.

CON TE FACCIAMO I CONTI DOPO

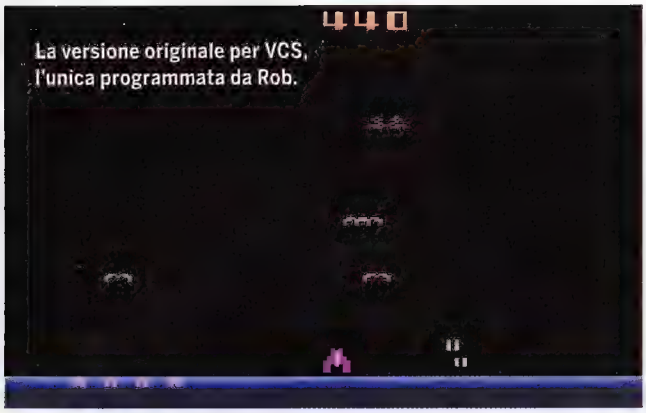
Con questa convinzione, Imagic parte alla grande, senza imposizioni dai piani alti e libera di creare quello che vuole. O meglio, quello che vuole il potenziale pubblico, e in quegli anni i giochi più gettonati sono gli sparatutto, con l'onda di Space Invaders cavalcata alla grande da Namco con il suo rivoluzionario Galaga nel 1981. E per sottolineare la volontà di distinguersi, il progetto di Rob si avvale di un grafico,

ROB VENNE PREMIATO PER I SUOI SFORZI DALLA DIRIGENZA DI ATARI CON UN MISERO TACCHINO, GIUSTO IN TEMPO PER IL RINGRAZIAMENTO!

Le belle confezioni di Imagic spiccavano grazie al particolare contorno argentato.



una scelta a dir poco rivoluzionaria in un'epoca in cui un singolo programmatore era tenuto a occuparsi di tutti gli aspetti di un progetto. Grazie a un editor creato all'uopo, Michael Becker si diede da fare per realizzare un esercito di piccoli nemici svolazzanti: dodici tipologie, a loro volta colorate in sette varianti. Per fare un paragone, considerate lo spartano aspetto del più diretto concorrente sulla medesima



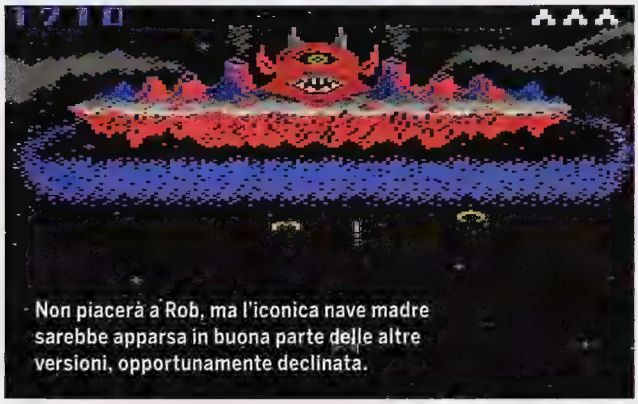
La versione originale per VCS, l'unica programmata da Rob.

Il confusionario fondale della versione per C64. A volte less is more.

piattaforma, ovvero la conversione di Space Invaders che, incidentalmente, era stata realizzata dallo stesso Rob. A una tale, sontuosa presentazione si aggiunse l'abilità nel codice, tale da donare agli alieni delle traiettorie imprevedibili come non se ne erano mai viste prima, il tutto al servizio di uno schema di gioco immediato. Come risultato, Demon Attack arrivò a piazzare due milioni di unità, una cifra incredibile per i tempi. Non solo: i giocatori amavano quell'azione

L'incredibile boss che scatenò l'ira di Atari.

compulsiva e magnetica, talmente dinamica nei pattern d'attacco e appagante dal punto di vista grafico che divorarono il gioco in breve tempo, lasciando spiazzato il povero Rob. Nei suoi playtest, il nostro aveva reputato "impossibile" il gioco dopo l'ottantaquattresimo livello, decretando che quello sarebbe stato il traguardo da raggiungere prima di un game over forzato; una scelta non condivisa dai suoi fan, che iniziarono a tempestare di telefonate gli uffici di Imagic per segnalare un presunto "guasto" dovuto alla schermata nera che si trovavano davanti una volta superate quelle colonne d'Ercole digitali. Come


Non piacerà a Rob, ma l'iconica nave madre sarebbe apparsa in buona parte delle altre versioni, opportunamente declinata.

ROB MODIFICÒ IL CODICE NELLE VERSIONI SUCCESSIVE, PERMETTENDO DI CONTINUARE LA PARTITA DOPO IL LIVELLO OTTANTAQUATTRO MANTENENDO PERÒ INVARIATA LA DIFFICOLTÀ

risposta, Rob modificò il codice nelle versioni successive, permettendo di continuare la partita dopo il livello ottantaquattro mantenendo, però, invariata la difficoltà.

SCROLLARSI DI DOSSO ATARI È DIFFICILE

La rivincita era stata portata a casa con successo, e Imagic sarebbe divenuta nel tempo sinonimo di software di qualità, tuttavia i vecchi amici di Atari si fecero vivi per un ultimo round. Demon Attack è forse uno dei giochi più convertiti dell'epoca, ma Rob non ha lavorato su nessun adattamento, limitandosi a stendere un documento di design a uso e consumo degli altri sviluppatori. Su Intellivision il gioco è graficamente notevole (un pezzo di cuore, per me ndMario), rimpiazzando il nero fondale originale con la superficie lunare e la terra visibile in lontananza. Ancora meglio, dopo alcune ondate la nostra astronave decolla per confrontarsi con una colossale nave madre demoniaca, un'esperienza assolutamente mozzafiato per gli standard dell'epoca. Questo boss può essere abbattuto solo fiaccando lo scudo difensivo che protegge il suo punto debole, uno scenario che avrà fatto venire in mente ai più anziani di voi il celeberrimo coin-op Phoenix. Anche Atari la pensava allo stesso modo, specie considerando che era il distributore della conversione ufficiale per VCS, un motivo sufficiente per sguinzagliare i suoi legali sulle tracce di Imagic. Un incidente di percorso (Rob detesta la versione Intellivision per presunti motivi tecnici, ma è lecito immaginare che questa sia stata la ciliegina sulla torta) che venne sbrigato in via extragiudiziale per una somma non dichiarata, ma del resto non si trattava del primo episodio. Avvocati con intenzioni simili bussarono alla porta di casa Furlop quando il nostro amico decise di abbandonare l'azienda! ❑

Nessun vincolo vuol dire creatività, come dimostra questo alieno Medusa su TI-99/4A.

A cura di **Paolo Besser (paolone@thegamesmachine.it)**

RAPTOR CONTRO ZEN

AMD e Intel rinnovano la sfida con le loro ultime piattaforme. Cerchiamo di capire i loro punti di forza e le loro debolezze.

AMD o Intel? Tutte le volte che le due aziende rinnovano le loro famiglie di processori, la domanda sorge nuovamente spontanea. Chi ha dovuto impegnarsi un po' di più, a questo giro, è stata AMD. Negli ultimi anni era riuscita a ottenere una leadership pressoché indiscussa sul lato delle prestazioni e a ottenere alcuni primati fondamentali, come l'aver proposto per prima una CPU consumer da 16 core e 32 processi e aver adottato subito la versione 4.0 del bus PCI Express, il tutto mantenendo il suo socket AM4 per almeno cinque anni, esattamente ciò che aveva promesso al debutto della piattaforma. Ma, chiaramente, col passare del tempo tutto questo è invecchiato e l'ecosistema che ruotava attorno al socket AM4 non era più sufficiente a reggere l'agguerrita concorrenza di Intel, capace di raggiungere e talvolta superare i Ryzen 5000 con i suoi Core di undicesima e dodicesima generazione. Per questa ragione le nuove CPU Ryzen 7000 (sempre suddivise in Ryzen 3, 5, 7 e 9 in base alla fascia di mercato) possono contare su un ecosistema tutto nuovo: un socket da 1718 contatti LGA invece che BGA (cioè: che risiedono sulla scheda madre invece che sotto il processore), bus PCI Express 5.0 e memorie solo DDR5, il tutto pensato per durare almeno fino al 2025 "e forse anche oltre". Le CPU guadagnano un processo produttivo più affinato per i core Zen 4, prodotti ora a 5 nm dalle fabbriche di TSMC, integrano una GPU RDNA 2 – in teoria, capace di sfruttare perfino il ray tracing, ma in pratica buone soltanto per l'uso in ufficio e per la codifica/decodifica dei video – ma soprattutto offrono ben 28 linee PCI Express 5.0 che i produttori di schede madri possono sfruttare per la connessione a una scheda video (x16) e a ben due drive SSD M.2 PCI Express x4. Le 4 linee rimanenti sono invece riservate al collegamento al southbridge che però, almeno per questa generazione, espone ancora verso la CPU un'interfaccia PCI Express 4.0. Due i modelli di chipset previsti inizialmente da AMD (e prodotti da Asmedia), B650 e X670, entrambi disponibili in versione "liscia" o "Extreme". Le schede B650 saranno più economiche ma col supporto a tutte le tecnologie più interessanti che fanno parte della piattaforma, mentre le più costose X670 garantiranno una maggiore possibilità di collegare storage, periferiche e drive esterni; le versioni Extreme assicureranno le connessioni più veloci ma tutte, in ogni caso, consentiranno almeno un connettore M.2 PCI Express 5.0 e l'overclock di CPU e memorie.

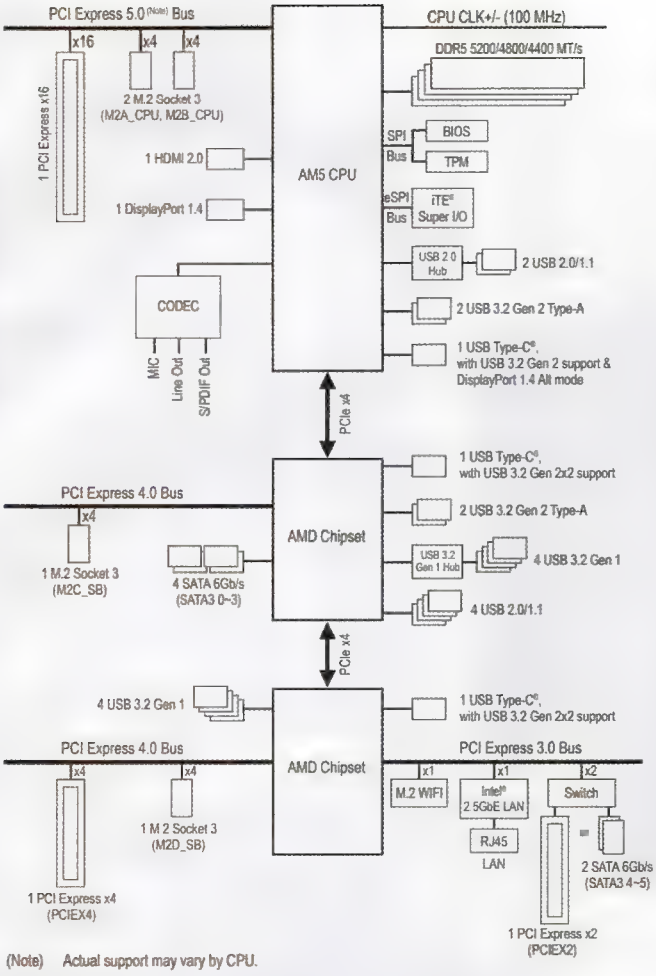
INTEL Z790 E 13MA GENERAZIONE

Più conservativo, invece, l'approccio destinato da Intel ai suoi nuovi processori Core di tredicesima generazione: in fondo, loro avevano già superato tecnologicamente la piattaforma concorrente introducendo il bus PCI Express 5.0 e le DDR5 alcuni mesi fa. Esattamente come i Core serie 12000, i nuovi arrivati mettono a disposizione 16 linee PCI Express 5.0 e 4 in versione 4.0, mentre per la connessione al chipset è stato mantenuto il collegamento DMI x8 4.0 già presente in passato. Il motivo di tanta conservazione è semplice: i nuovi Core rappresentano il "secondo round" della piattaforma introdotta con la generazione precedente, per cui devono funzionare anche sulle schede madri Z690 sul mercato, senza apportare modifiche o dare problemi di compatibilità. Significa che chi ha comprato una scheda madre LGA 1700 l'anno scorso, è matematicamente certo che le nuove CPU funzioneranno? Purtroppo no: come sempre, è prima necessario controllare sul sito web del produttore se è questo il caso, se servono aggiornamenti del BIOS per abilitare la nuova serie e se questo è disponibile (e non è detto che sia sempre così coi chipset più economici serie B e H). Le novità di rilievo sono l'aggiunta di una quinta porta USB 3.2 gen 2 (da 20 Gbps), la possibilità di gestire fino a 20 linee PCI Express 4.0 da parte del southbridge (prima erano 12) e la conseguente riduzione a 8 linee PCI Express 3.0 (prima erano 16). C'è spazio anche per un saluto: le memorie Intel Optane non sono più supportate. Chi le avesse adottate in precedenza e volesse una CPU Core serie 13000, insomma, farebbe meglio a mantenere o cercare una scheda madre basata sul precedente chipset Z690, che è ancora in grado di supportarle. Infine, l'aver mantenuto il supporto per le DDR4 strizza l'occhio a chi ha già in casa grandi quantità di queste memorie, facili da reperire a costi relativamente bassi. Chi ha una scheda madre serie 600 compatibile con la nuova generazione non sentirà l'urgenza di cambiarla, ma chi deve farsi un PC ex novo troverà nella nuova serie di chipset 700 una maggiore espandibilità della piattaforma, con un occhio di riguardo alle connessioni veloci.

CAMBIO DI PROSPETTIVA

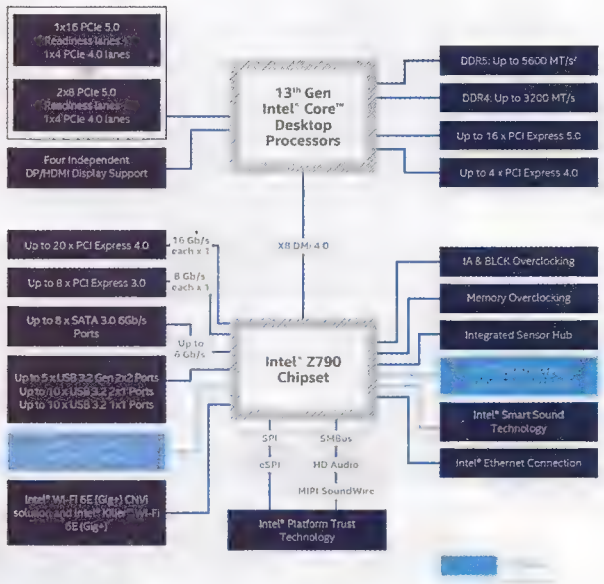
Entrambe le architetture Zen 4 di AMD e Raptor Cove di Intel basano molto della loro essenza sulle esperienze maturate in passato, andando a compiere modifiche poco significative ma capaci di aumentare la velocità di calcolo, come per esempio aumentare la quantità di cache a disposizione. Intel, però, stavolta ha fatto un passo in più, facendo tesoro dei suoi vecchi errori: come per la serie Alder Lake, i suoi nuovi processori Core sono basati su due tipi di core differenti, i P-core "Raptor Cove" destinati ai carichi più pesanti e per questo dotati di HyperThreading, e gli E-core "Gracemont" che avevamo già visto sulla serie 12000, destinati ai carichi più leggeri e capaci di eseguire un solo thread alla volta. Intel non solo ha

La gloria dei Ryzen 7000 è durata un battito di ciglia: appena agguantati i Core serie 12000, sono stati superati dai loro successori.



Lo schema tecnico della motherboard X670E di Gigabyte spiega molto bene l'organizzazione del chipset X670 Extreme.

aumentato cache e frequenze dei P-core, ma su alcuni modelli ha raddoppiato il numero di E-core presenti sul die, rispetto alla generazione precedente. Ha incrementato, quindi, sia la velocità di calcolo dei P-core (mantenendo il loro numero invariato), sia la densità degli E-core e il parallelismo. Insomma, la ditta che "fornisce più core" nei suoi processori adesso è Intel e, se fino alla serie 12000 AMD poteva contenere il problema assicurando performance equivalenti, adesso è chiaro che l'azienda di Lisa Su dovrà cercare qualche strategia nuova e trovarla in fretta, perché per quanto i nuovi Ryzen 7000 siano potenti, la presenza di 4 o 8 core in più non si batte quasi mai.



Il chipset Z790 spiegato da Intel: connessioni PCI Express 5.0 col contagocce, ma grande supporto del mondo USB 3.2.

CAMPI DI APPLICAZIONE

Si aprono scenari che fino all'estate scorsa erano soltanto abbozzati: dire con precisione quale strada sia la migliore, tra i Ryzen con tutti i core Zen 4 perfettamente coerenti tra loro, e i Core di Intel basati sulla doppia anima Raptor Cove e Gracemont, è diventato un discorso piuttosto complesso. I core Zen 4 possono essere paragonati direttamente ai P-core di Intel, ma la spinta ottenuta con l'ausilio degli E-core è notevole. In pratica, i processori Intel sono destinati a vincere a mani basse con quei programmi multi-threading che non impegnano la CPU in modo particolareggiato: in questo caso, E-core e P-core possono dare tutta la loro potenza di fuoco alla causa, ottenendo risultati più favorevoli nel multiprocessing rispetto ad AMD. Al contrario, dove a contare è proprio l'IPC dell'architettura e dove gli E-core faticano, saranno ancora i Ryzen di AMD a spuntarla. Fra l'altro, va menzionato lo "sgarbo" a Intel sulle istruzioni AVX-512 che AMD ha finalmente implementato nell'architettura Zen 4: le ha aggiunte sfruttando gli stessi transistor che si occupano delle istruzioni con precisione a 256 bit, usando una sorta di "doppio passaggio" per eseguirle. Una strategia a cui Intel probabilmente non aveva pensato, e che l'ha portata a disabilitarle del tutto nei Core 12000 e 13000, visto che gli E-core Gracemont non le supportano proprio e sulla serie 11000, dove erano presenti, erano penalizzanti sul fronte dei consumi. Il risultato si vede: dove le istruzioni AVX-512 vengono chiamate in causa, a "vincere" sono i Ryzen. Il problema, per noi giocatori, è che sono usate in campi a noi solitamente alieni. Nella creazione di contenuti, test come Cinebench r23, Vray Next, IndigoBench, FryRender, POVRay concordano tutti sulla superiorità dei nuovi processori Intel, proprio in virtù della maggiore densità di E-core. I risultati sono un po' più equilibrati con SpecWorkstation 3, che include una suite di oltre 140 test che spaziano in vari campi di applicazione, ma anche qui ai Ryzen tocca inseguire i concorrenti, sebbene a più breve distanza. Insomma, se sottraiamo i videogiochi dal computo, ciascun processore Core 13000 di Intel sembra essere una generazione avanti rispetto al diretto concorrente (per es. Core i5 13600K contro Ryzen 7 7600X) e i prezzi più accessibili praticati da Intel sicuramente non migliorano la situazione di AMD.

I GIOCHI

Come al solito, noi videogiocatori facciamo un po' storia a sé nei benchmark. Ai videogiochi non interessa se una CPU ha 18, 24 o 32 processi a sua disposizione, tanto se ne usa una dozzina è già tanto. E non ha neanche senso puntare su un modello di fascia alta, visto che quelli più mainstream, come i Core i5 e i Ryzen 5, solitamente adottano anche frequenze di clock più alte, spingendo il frame count un po' più in alto e allineandosi di fatto a soluzioni che costano il doppio o il triplo. A noi, insomma, interessa che sia costosa la scheda video, non la CPU. Qui, potrebbe avere un senso puntare ancora sui processori Ryzen 7000 – a discapito di ogni comprensibile aspettativa – sia per la coerenza di Zen 4 su tutti i core, sia per la maggiore quantità di linee PCI Express 5.0 a disposizione, per un buon motivo: in futuro saranno sempre più centrali soluzioni storage M.2 iperveloci e, grazie a DirectStorage, i giochi ne trarranno immediatamente beneficio. Avere a disposizione due slot M.2 PCI Express 5.0 utilizzabili anche in RAID e/o con DirectStorage può fare una certa differenza. Per adesso restano in gran parte speculazioni, ma vale la pena tenerne contro anche se, chiaramente, di fronte a differenze sostanziali di prezzo come quelle attuali, sarebbe una scelta molto ardua da giustificare. Soprattutto per chi sostituisce o aggiorna il proprio hardware di frequente. ❑

ESTETICA CURATA
Il look è ricercato come da tradizione Sony. L'accostamento con PS5 è chiaramente perfetto. Il piedistallo è ottimo, a 3 appoggi, e l'M9 si muove bene sia come inclinazione frontale sia come movimento verticale. La mancanza di bordi e i led RGB sul retro migliorano ancor più l'estetica. L'installazione è veloce anche se richiede un cacciavite per fissare il piedistallo, mentre i fili di collegamento verso le numerose porte passano dentro il piedistallo.

FULL ARRAY LOCAL DIMMING
I vantaggi reali del Full Array Local Dimming con oscuramento a zone, 96 nel caso dell'M9, sono dati da picchi di oscurità più realistici, da dettagli nelle zone di ombra più precisi e da neri più profondi. Senza passare alla tecnologia OLED, è senza dubbio il meglio che si può avere.

TOP PER PS5, MA NON SOLO
Il gioco è un piacere sull'M9, sia con un PC sia con la PS5. Grazie all'integrazione con l'hardware di Sony, la PS5 lo ha rilevato immediatamente e ne ha ottimizzato le impostazioni, compresa la frequenza di aggiornamento variabile (VRR) fino a 144 Hz. Con PC è compatibile con Nvidia G-Sync.

QUANDO L'HDR FA LA DIFFERENZA
Inzone M9 non è l'unico 4K da 144 Hz disponibile sul mercato ma è quello che probabilmente dispone del miglior sistema HDR. Se per voi conta, è la scelta giusta.

INZONE M9 27"

Produttore: **SONY** Prezzo: **€ 1.099**

Da tempo non passava per il nostro laboratorio un prodotto Sony. L'M9 da 27" arrivato in redazione è un monitor di fascia alta per gamer, dal design ricercato, senza bordi con caratteristiche top a partire dalla risoluzione 4K da 3.840x2.160 pixel, un refresh massimo di 144 Hz (a patto di usare DP), fino a 600 cd/m2 e il rapporto di contrasto 1000:1. Già con questi valori avete riconosciuto il tipo di pannello, un IPS in 16:9 con 178° di visione. Bello per accompagnare la PS5 (allineato come stile, funzionalità e anche i led sul retro possono essere sincronizzati come colore) ma anche per il PC, avendo il supporto HDMI 2.1, la compatibilità G-Sync e l'HDR perfettamente bilanciato (la PS5 rileva in automatico la mappatura dei toni HDR). Anche il piedistallo a tre appoggi non solo è bello e originale, ma consente un buon risparmio di spazio sulla scrivania. L'inclinazione frontale è ottima, come pure il posizionamento a scorrimento verticale.
Le porte sono complete: due HDMI 2.1 per supportare il 4K a 120Hz, una singola connessione DisplayPort 1.4 e il supporto per USB-C. Grazie all'HUB USB si possono ottenere 3 porte USB aggungive. Il controllo delle funzionalità avviene tramite joystick e menu OSD di generose dimensioni, molto visibile e comodo. Tuttavia, si può evitare del tutto di usarlo grazie al software installabile su PC senza la necessità di connessione USB. All'interno sono presenti cinque modalità immagine: Cinema, Standard, FPS, Gioco 1 e Gioco 2. Le due modalità di gioco sono in realtà slot personalizzabili in cui si può regolare luminosità, contrasto e così via. È un display ad ampia gamma che copre il 100% dello spettro sRGB e il 95% di DCI-P3. Questi i valori dichiarati da Sony. Ma è con l'HDR che l'M9 può superare anche i migliori pannelli VA sul mercato. Il contrasto è quello di un buon pannello IPS, leggermente più basso rispetto a un VA, ma il contrasto HDR spicca. L'InZone M9 è, infatti, certificato DisplayHDR 600 ed è dotato di ben 96 zone di oscuramento attorno allo schermo (ben oltre prodotti concorrenti che ne hanno 8 o 16): l'esperienza HDR è, quindi, probabilmente la migliore possibile a parità di costo.
Finalmente ci troviamo davanti a un dispaly che fa un passo avanti, tecnologicamente parlando, nel mondo dei monitor da gioco. Altri modelli 4K da 27/28 pollici con una frequenza di aggiornamento di 144 Hz hanno tutti un prezzo simile ma con lievi differenze di funzionalità. L'M9 si distingue con il suo FALD a 96 zone: ben oltre la concorenza. Se il prezzo non vi spaventa e vi serve l'HDR, l'M9 è la scelta giusta.

9.3

INTEL I9 DI 12TH GENERAZIONE

Risulta molto difficile mettere in difficoltà questo Legion: il processore i9 spinge forte, la scheda grafica RTX 3080 supporta egregiamente tutte le funzionalità grafiche e il resto della configurazione (M.2 superveloce e 32 GB RAM) fa il resto. Appena viene richiesta più potenza del convenzionale, un piccolo ruggito delle ventole e tutto viene riportato alla normalità.

UN LEGION BELLO E SERIOSO

Il look è "serio", le linee sono pulite, fin troppo rigorose. Niente di esteticamente esagerato per il solo gusto di stupire, ma tante le raffinatezze presenti come lo snodo della cerniera a 180° e un sistema RGB che, oltre a illuminare la testiera, si estende anche sul logo, sul retro e sui bordi.

PESO E ALIMENTATORE ESTERNO

Chiariamo, il Legion non è pesantissmo ma certo non è neanche un peso piuma. Agli oltre 2,54 Kg si aggiunge l'enorme alimentatore esterno da 300 Watt. Già, così tanti: basti pensare che la GPU può consumarne da sola oltre 140.

CURA DEL DETTAGLIO

Da un prodotto di lusso ci si aspetta la cura del dettaglio, e così è: dall'assistenza, raffinata con il Premium Care, alla fattura sublime. Avete mai visto un notebook con dei tasti di riserva in dotazione con tanto di kit di installazione?

LEGION 7I 16IAX7

Produttore: **Lenovo** Prezzo: **€ 4.699**

Sono passati dieci numeri di TGM dalla prova dell'ultimo Legion. Di strada Lenovo ne ha percorsa aggiornando linea e componentistica. Tra le mani ci troviamo il modello 16IAX7 della serie 7, la più evoluta oggi disponibile. Chiaramente utilizza non solo un i9-12900HZ da 2,3 GHz (con modalità turbo fino a oltre il doppio) ma è già dotato di serie di tutto ciò che serve: 32 GB RAM DDR5 4800 MHz, 1 TB di disco M.2 2280 PCIe Gen4 e una fantastica Nvidia RTX 3080 Ti con 16 GB DDR6. Le linee, migliorate rispetto all'ultima prova, sono sempre pulite e raffinate (niente di stravagante nell'estatica salvo forse l'enorme numero di LED RGB che illuminano, oltre alla tastiera, la superfice su cui viene appoggiato), la tastiera è estesa dal tastierino numerico ed è comoda: facilmente si prende confidenza con essa e si trovano i tasti senza guardare, indice di un buon posizionamento.
La struttura è molto solida, l'apertura dello schermo è a 180 gradi e sui lati troviamo: jack cuffie, USB-C e blocco webcam integrata (sulla destra), 2 USB-C (sulla sinistra). Le porte principali sono rimaste sul retro: 2 USB SS, USB-C 3.2 di seconda generazione (DisplayPort 1.4, alimentazione da 135 W), HDMI 2.1, rete e alimentazione. Siamo chiaramente di fronte a un "mostro" di potenza dove ogni componente spinge al massimo. Menzione d'onore al processore capace di una frequenza fino a 5GHz e all'SSD M.2 di produzione Micron molto veloce. Più lo si spinge, più le ventole a velocità variabile aumentano il raffreddamento ma anche il rumore prodotto, forte ma mai fastidioso. Nuova la tecnologia Coldfront 4.0 di raffreddamento che incrementa le prestazioni del 20% rispetto ai precedenti modelli.
Lo schermo è un 16" con rapporto d'aspetto 16:10. Di tipo IPS a 500 NIT e tempo di risposta da 3 ms è davvero ottimo sia nel gioco, sia nell'uso professionale (HDR400) con una risoluzione 2,5k (2560x1600 pixel) e un refresh massimo di 165 Hz. Il Wi-Fi rispetta il nuovo standard 6E 11AX (2x2), mentre la videocamera è Full HD.
Difetti? Pochi, difficile chiedere di più a patto, tuttavia, di non considerare il peso complessivo impegnativo, anche considerando l'alimentatore ingombrante. Infine il prezzo, non proprio una gradevole sorpresa: servono 4.699 euro per avere questo gioiello. Non certo per tutti e forse un po' eccessivo anche se la configurazione non richiede nessun tipo di aggiunta, compresi i tasti di riserva in dotazione con kit di installazione.

DIFFICILE TROVARE UN DIFETTO AL NUOVO LEGION: POTENZA E QUALITÀ SENZA RISERVE. PURTROPPO, NON È PER TUTTE LE TASCHE

9.3

GIOCARE A 4K SENZA AFFATICARSI
L'hardware consente di giocare in 4K con impostazioni massime: il frame rate ci ha piacevolmente stupito, al di sopra della media per un RTX 3080 Ti.

GENERAZIONE 12
Il processore Core i7-12900HX (Alder Lake) è composto da otto core ad alte prestazioni (Hyper-threading, fino a 5 GHz) e otto core ad alta efficienza (senza Hyper-threading, fino a 3,6 GHz). In totale, ci sono ben 24 core logici. Spinge forte in ogni situazione!

PORTE DISTRIBUITE
Il GE77 è dotato di tre porte USB-A (1x USB 3.2 Gen 2, 2x USB 3.2 Gen 1) e due porte USB-C (1x Thunderbolt 4, 1x USB 3.2 Gen 2) con supporto DisplayPort tramite USB-C, ma non Power Delivery. In totale, il sistema dispone praicamente di tre uscite video (2x DP, 1x HDMI). Inoltre, sono presenti un jack audio, una Ethernet da 2,5 Gb/s e il foro per il cavo di sicurezza. Ci sono porte su tre lati del case. Due uscite video, la porta Ethernet e l'alimentazione si trovano sul retro del case: ciò semplifica la gestione dei cavi. Il lettore di schede SD rimane di lato.

QUANTO È TRASPORTABILE?
Le dimensioni del notebook sono allineate ad altri modelli con display da 17'' ma il peso è impegnativo (2,9 kg) a cui si somma il corposo alimentatore che deve poter reggere i 300 e più watt di picco che il Raider può richiedere. Con borsa e tutto sia sui 5 Kg, 1000 euro al Kg o quasi.

RAIDER GE77HX 12UHS-071IT

Produttore: **MSI** Prezzo: da **€ 4.899**

Rivolto sia a giocatori sia a professionisti creativi, il GE77HX dispone della configurazione più aggiornata a oggi: CPU Intel i9-12900HX, GPU GeForce RTX 3080 Ti, 64 GB di RAM e 2 TB di spazio su modulo M.2-2280 PCIe4.
I componenti del Raider sono inseriti in un telaio metallico nero opaco, con una striscia LED RGB rivolta all'utente e una retroilluminazione della tastiera. Il display ruota fino a 140 gradi e il tutto trasferisce un senso di solidità.
Ottimo il trasferimento dati Wi-Fi che usa il chip Killer AX1675i, mentre la webcam, sebbene sia in Full HD, ha una precisione colore non proprio perfetta (manca il blocco privacy meccanico). Buono il feeling che si ottiene sia dal posizionamento sia dall'uso dei tasti della tastiera retroilluminata. Anche il touch è ben posizionato, sufficientemente grande e comodo nell'uso.
Veniamo al pannello: un IPS di generose dimensioni (17,3''), buon refresh (120Hz) e rapido tempo di risposta. Sebbene non presenti nessuna anomalia colore evidente e abbia un angolo di visione ottimale, luminosità e contrasto non sono elevatissime. Ottima, chiaramente, la risoluzione da 3.840x2.160 pixel (4k). Il GE77HX è uno dei laptop più veloci sul mercato: con 24 core CPU logici e una GPU RTX 3080 Ti (175 Watt TGP e 16 GB VRAM) risulta adatto a qualsiasi caso d'uso impegnativo, che si tratti di editing video, giochi o rendering. Le velocità di trasferimento della memoria DDR4-4800 sono superiori alla media. L'hardware consente di giocare in 4K con impostazioni massime. I frame rate sono al di sopra della media per un RTX 3080 Ti. Chiaramente più si impegnerà il sistema, più la risposta delle ventole sarà maggiore con un rumore piuttosto elevato nei casi estremi; limitando le prestazioni si può comodamente lavorare in "modalità silenziosa". In ogni caso anche prolungate sessioni non portano la temperatura a livelli eccessivi, sebbene alti. I consumi (anche superiori ai 300 Watt di picco) richiedono un corposo alimentatore esterno. La durata della batteria è chiaramente variabile secondo l'utilizzo: si va da un paio d'ore con uso estremo, fino a superare le 5 limitandosi. Il peso del notebook è l'unico aspetto negativo in quanto le dimensioni sono simili ad altri notebook con un 17''.

LIMITANDOSI CON LA RICHIESTA DI POTENZA SI PUÒ ARRIVARE A SUPERARE LE 5 ORE DI AUTONOMIA A BATTERIE, NON MALE

9.4

AMD RYZEN 5 7600K

Produttore: **ASUS** Prezzo: **€ 320**

Il Ryzen 5 7600K è la soluzione di fascia media pensata da AMD per il pubblico dei video giocatori e, al momento, è forse quella che vanta il miglior rapporto prezzo/prestazioni di tutta la gamma. Al costo relativamente contenuto di 320 euro (che tuttavia potrebbero essere diminuiti ora che leggete queste righe) possiamo portare a casa una CPU Zen 4 dotata di 6 core e capace di eseguire fino a 12 processi contemporaneamente, con frequenze di lavoro che partono da 4,7 GHz fino a un boost clock di 5,3 GHz, con cui è possibile ottenere delle ottime performance nei videogiochi e delle prestazioni di buon livello anche con le normali applicazioni di editing e di ufficio, leggermente superiori a quelle di un Intel Core i5 12600K ma anche sensibilmente più contenute di quelle del nuovo 13600K (che costa circa 30 euro in più). Questa nuova CPU non è però compatibile con le vecchie schede madri AM4, perché utilizza il nuovo socket AM5 e, con esso, anche le memorie DDR5. Il nuovo ecosistema di cui fa parte, tuttavia, è molto promettente (ne parliamo nel TecnoTGM) e consentirà di sfruttare fin da subito le nuove unità SSD M.2 PCI Express 5.0 permettendo di esprimere il loro massimo potenziale, anche se purtroppo le schede madri X670 o B650 al momento possono essere piuttosto costose. Per noi video giocatori, tuttavia, resta al momento una delle scelte più azzeccate perché in abbinamento a una buona scheda video può ottenere un frame rate analogo e quello di CPU molto più potenti e costose, come per esempio il Ryzen 9 7900K.

- 28 linee PCI Express 5.0 e socket tutto nuovo.
- Al momento la CPU Ryzen 7000 più appetibile.
- Prestazioni superiori a quelle del Core i5 12600K...
- ...ma anche inferiori a quelle del Core i5 13600K.

8.6

MOBIUZ EX240N

Produttore: **BenQ** Prezzo: **€ 189**

Mobiuz è la linea di monitor di BenQ dedicata al gamer. Vari i modelli disponibili che si differenziano per dimensioni e caratteristiche tecniche. Il range della diagonale si muove dai 23,8" fino ai 34" con refresh da 120 fino a 240 Hz. Abbiamo avuto occasione di provare l'entry level della linea che punta sicuramente sul prezzo interessante pur fornendo caratteristiche per giocare a buon livello. Innanzitutto il pannello: un VA da 23,8" che lavora in FullHD 1.920x1.080 pixel con 250 nit di luminosità dichiarata. Qualche difficoltà quindi a lavorare in ambienti molto illuminati anche se si difende con un buon contrasto 3.000:1 e l'angolo di visione tipico della tecnologia, 178° da ambo le direzioni. Anche la gamma colore è standard per la tecnologia, non sarà quella di un IPS ma comunque ottima per giocare considerato il prezzo aggressivo, magari un po' meno per lavorare professionalmente al foto ritocco. Gli altri aspetti su cui bisogna soffermarsi importanti per il gamer sono il refresh rate e il tempo di risposta. Il primo non è per nulla male (165 Hz) ed è in grado di accontentare i più (anche se non è presente G-Sync ma il Free Sync Premium di AMD) mentre sono 4 i millisecondi di tempo di risposta GtG (1 ms per il MPRT).
Nei setup preimpostati troviamo Cinema HDRi, ePaper, FPS, Game HDRi, HDR, M-Book, Racing game, RPG e sRGB. Mentre la compatibilità HDR è a livello 10, da non confondere con l'HDR400 o con la versione +, che tuttavia BenQ ha migliorato includendo la versione "i". Sostanzialmente un HDR10i è un HDR10 con la funzionalità aggiuntiva "intelligente" in grado di percepire, tramite sensori, la luminosità ambientale e di regolare al meglio come viene presentata l'immagine. Con luce ambientale variabile il risultato può essere convincente. Non mancano 2 altoparlanti da 2,5 Watt l'uno e la dotazione minima di prese: 1 HDMI 2.0, 1 Display Port e presa cuffie. Per qualche decina di euro in più, la versione EX240 aggiunge: maggiore regolazione sull'assetto, HUB USB, 1 porta HDMI aggiuntiva e il pannello passa a IPS. In ogni caso, l'EC240N è un'ottima soluzione gaming senza svenarsi, magari acquistandone direttamente due, grazie alla bordatura ridottissima.

8.9

- Ottimo rapporto prezzo/prestazioni per un moderno Full HD.
- Pannello non luminosissimo ma dotato di HDRi e buon contrasto.
- Il tempo di risposta è di 4 ms ma dispone di ben 165 Hz di refresh.
- Mancano alcune funzionalità disponibili nella versione EX240.

IL **PASTORE** HA SCRITTO A **BABBO NATALE** E NOI **ABBIAMO SBIRCIATO!**

Ebbene sì cari i nostri quattro lettori, anche il nostro pecoraio di fiducia, nonostante la veneranda età, ancora scrive commoventi letterine al diversamente giovane e diversamente magro con la barba che, secondo la tradizione, porta i regali di Natale ai bambini. A nulla è valso il nostro pietoso fargli notare che, purtroppo, lui non era più un bambino e se Babbo Natale porta i regali ai bambini, a lui non avrebbe portato proprio nulla: con la scusa che "a meee non ha mai portato proprio nieeenteee di quello che gli avevo chieeeestooo", ha imbracciato carta penna e calamaio e si è messo a scrivere. Ci siamo così offerti di imbucare noi la lettera, mentre lui osservava i suoi server per il calcolo parallelo fare i benchmark, ma chiaramente invece d'imbucarla abbiamo deciso di leggerne i contenuti. Sarà mica per questo, visto che lo facciamo praticamente da sempre, che a Natale non ha mai ricevuto niente? Vabbè, chi se ne importa! Ecco la sua lista di richieste, che magari potrebbe tornare utile anche a voi se non avete proprio idea di cosa farvi regalare...

Vestaboard, € 3.350 da europe.vestaboard.com

IL DISPLAY DELLA STAZIOOONEEE

"Caro Babbo Nataleeee, io sono un informatico seeempliceeee, ma molto attento ai particolaaariii. Mia moglie mi ha fatto notare quanto siano asettici i monitor da 75" che ho installato nel mio antro, su cui appaiono le statistiche dei benchmark dei miei seeeerveeer, e così le ho promesso che avrei installato al loro posto qualcosa di più emozionaaanteeee. E quando ho visto i pannelli Vestaboard non ho potuto fare a meno di innamoraaaaarmeneee! Beeelliii! Voglio fare in modo che i risultati dei miei benchmark appaiano con le lettere che si formano poco per voooltaaa, esattamente come ai vecchi tempi nelle stazioni dei treni. Sai, avevo chiesto alle Ferrovie dello Stato di regalarmi il pannellone che sovrastava l'ingresso dei binari alla Centrale di Milaaaanooo, ma loro non mi hanno accontentaaatooo, per cui se non ti dispiace vorrei che mi portassi uno di questi pannelli, che hanno lo stesso fascino ma sono più compatti e costano sicuramente di meeeenoooo."

IL RILEVATORE DI UMIDITÀAAAA

"Caro Babbo Nataleeeee, anche quest'anno con l'arrivo del freddo è aumentata smisuratamente pure l'umidità del mio aaantrooo, e questo non va beeeeneeee, prima di tutto perché col passare del tempo anche i miei acciacchi aumeeentanoooo, e come mi dice sempre il mio medico di fiducia non dovrei stare in ambienti poco saaalubriii. Ma poi, cosa che per me è decisamente più importante, l'umidità è nemica dei miei seeeerveeer, e fa diminuire pericolosamente i benchmaaark! Quindi ho bisogno di

Moen 920-005 Flo by Moen Smart Water Detector, € 297 da Amazon

uno strumento efficace ed economicooo per rilevare l'umidità quando creeeesceee. Voglio quindi che mi regali lo Smart Water Detector di Moen, che può mandarmi gli avvisi in caso di umidità o di allagamento direttamente sul cellulaaareee. Sìiii, lo sooo, io non mi sposto quasi mai dal mio antrooo, ma almeno se dovesse allagarsi e io cominciassi a sguzzarci dentro, potrei accorgermene più facilmente guardando il display del teleeeefonoooo!"

IL DRONE DI CONTROOOOLLOOOO

"Caro Babbo Nataaaleee, lo so che ti ho già chiesto altre coooseee, ma spero che apprezzerai che le mie liste siano sempre così particolareggiaaaateee. Questo perché spero sempre che motivando le mie sceeeelteee, tu possa provare maggiore empatia e propensione a fare il tuo doveeeereeee, ma non tergiversiamo. Il prossimo oggetto che mi seeeerveeer, pardon, che mi seeerveee, è un drone Mini 3 Pro di DJI, perché con la sua telecaaameraaa può riprendere video in 4K a 60 fps e soprattutto in full hd a 120 fps, e i frame per secooondooo sono la cosa che mi interessa di più! Questo perché ho già deciso come usarlo: lo farò svolazzare per i corridoi con i rack che contengono i miei seeerveeer, e poi farò dei video di tutte le loro ventole una per uuuunaaa, assicurandomi che girino alla giusta velocitàaaaa. Senza telecamere altrettanto sensibiliiii, mi sarebbe del tutto impossiiibileeee. Beeeelloooo!"

DJI Mini 3 Pro Drone with RC-N1 Remote Controller, $ 759 da adorama.com

E DOPO L'ACQUAAA, IL FUOOOOCOOOO

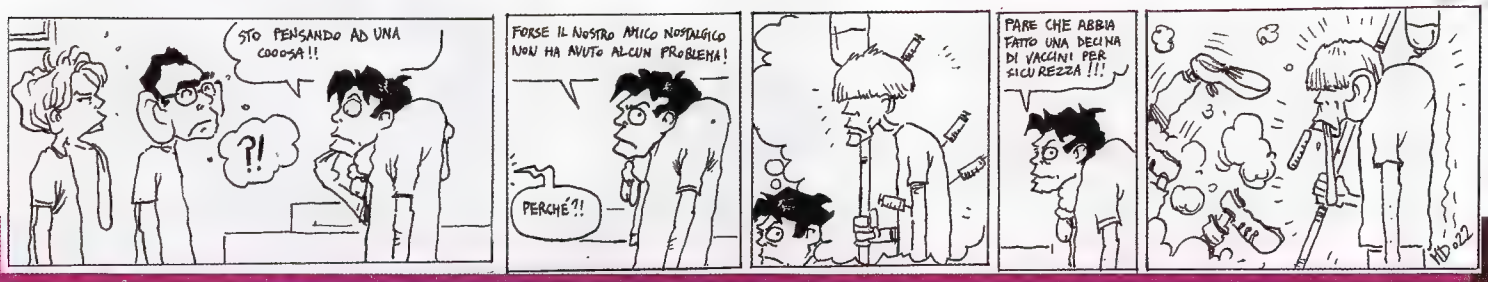
"Caro Babbo Nataaaleee, come quasi sicuramente immagineraaaaiiii, c'è solo un altro elemento della natura che il system administrator teme come l'acqua, ed è il fuoooocooo. Metti il caso che con il drone io non sia riuscito a sostituire una ventola malfunzionante per teeempooo, e una delle mie preziose schede madri vada a fuoooocoooo: nel giro di pochi istaaantiii, tutti i miei preziosi server per il calcolo parallelo diventerebbero torce per l'arrosto paralleeeeloooo, e non va beeeneee. Così, oltre al drone di controllo e al rilevatore di umiditàaaaa, mi piacerebbe che mi regalassi anche un po' di sensori per il fuuumooo e, visto che mi tocca, preferirei che avessero una forma che appaghi la vista per dare un contentino a mia mooglieeee. Ho pensato ai rilevatori Chick-a-Dee, a forma di canariiiinooo, anche se non vorrei mai che poi cominciasse a dare fuoco ai miei server solo per sentirlo cinguettaaareee."

Rilevatore di fumo a forma di uccello Chick-a-Dee, € 39,99 da etsy.com

IL PRONTUARIO DI VIM

"Caro Babbo Nataaaleee, ora che ho elencato i regali super importaaaantiii, veniamo a qualche bellissima futilità che però a me piacerebbe taaaantooo. Come ben saaaiiii, molti dei miei server per il calcolo paralleeeeloooo sono basati su Linux e, per di più, sono privi d'interfaccia grafica per risparmiare preziosi cicli di clock e incrementare i risultati dei beeenchmaaark. Per questa ragione utilizzo Vim come editor di testi, ma mi dimentico seeempreee le sue combinazioni di taaastiii. Ogni volta che me le segno, poi perdo regolarmente il foglioooo. Meglio quindi avere tutte le shortcut più importanti serigrafate direttamente su un pezzo di scheda maaaadreeee, da tenere sempre con me sulla scrivania. E poi la sua presenza mi fa indiscutibilmente sentire un vero ingegnere del software, hacker e programmatoooreeeee." ❑

Vim Cheat Sheet coaster da una scheda di alta qualità per ingegneri del software, hacker e programmatori, €17 da Etsy.com



A cura di **Claudio Magistrelli**

FUGA DAL MAINSTREAM

Pietro Righi è co-fondatore di Santa Ragione: con lui abbiamo parlato di Saturnalia, ma soprattutto di tanti altri argomenti che riguardano il videogioco e, di solito, rimangono dietro le quinte.

L'intervista con Santa Ragione non è solo più interessante del solito, nonostante la media già altissima di questa rubrica, ma anche generosa nel vero fiume di riflessioni e, quindi, caratteri da trasporre nel pezzo. Non perdiamo tempo, si parte.

TGM: La prima domanda è quella di presentazione, a te la parola!
Pietro: Santa Ragione è uno studio di Milano nato nel 2010 da un gruppo di amici che stava facendo un gioco da tavolo, 'Fuga dagli alieni nello spazio profondo'. Piano piano negli anni ci siamo spostati al videogioco e poi, anche in questo contesto, ci siamo orientati verso prodotti sempre più complessi e ambiziosi.

TGM: La cosa che ho sempre trovato curiosa del vostro percorso è la capacità di saltare un po' di qua e un po' di là, da un genere all'altro: è un'esigenza o è un qualcosa che avevate deciso dall'inizio?
Pietro: Alla base dei nostri giochi ci sono alcuni punti in comune, però come dici tu a prima vista sembrano molto diversi tra loro. Il nostro punto di forza è, penso, quello di trovare nuovi generi oppure affrontarne uno e reinventarlo. Credo che un simile approccio ci abbia ritagliato una fetta di pubblico che si aspetta proprio questo da Santa Ragione. Anche dal punto di vista della diversità artistica cerchiamo sempre di fare dei giochi che siano profondamente riconoscibili e provino delle estetiche originali.

TGM: Ed è uno stimolo o una frustrazione?
Pietro: È molto liberatorio, ovviamente. Nel caso di Saturnalia è ancora più esasperato perché stiamo lavorando a questo gioco da cinque anni, quindi l'idea di metterci a fare qualcos'altro è esaltante. Io e il team, rispetto a quando abbiamo dato il là al progetto cinque anni fa, siamo persone diverse oggi, con ambizioni, desideri, interessi differenti.

Pietro Righi, co-fondatore insieme a Nicolò Tedeschi di Santa Ragione.

TGM: Ok, quindi cosa è successo di traumatico un lustro fa per portarvi a dire: "Facciamo un gioco horror"?
Pietro: Sai, l'horror si presta molto bene al racconto umano e al racconto politico/sociale, nel senso che di solito utilizza il mostro come strumento per parlare di qualcos'altro. È un linguaggio codificato che ti permette di fare questa cosa e, in più, ha anche l'ottimo vantaggio di essere un genere commerciale. Vendere un horror in terza persona è più facile, quindi almeno in parte queste due direzioni ci hanno portato a individuarlo come genere del gioco. Tuttavia, in realtà c'erano anche delle idee precedenti alla base, per esempio il concetto di monster maze: l'idea di utilizzare la luce come valuta spendibile per imparare un labirinto procedurale è venuta prima di tutti questi ragionamenti.

L'HORROR SI PRESTA MOLTO BENE AL RACCONTO UMANO E AL RACCONTO POLITICO/SOCIALE, DI SOLITO UTILIZZA IL MOSTRO COME STRUMENTO PER PARLARE DI QUALCOS'ALTRO

TGM: Il folklore sardo è finito nel gioco seguendo un'altra strada che si è unita a quella dell'horror, oppure i due temi nascono per stare insieme da subito?
Pietro: La storia di Saturnalia è quella di un po' di idee che si sono incontrate a metà strada. La nostra esigenza era trovare un luogo con una grande tradizione storica, un'ambientazione che permettesse il racconto di una storia più che infra-generazionale, cioè stratificata nel tempo a partire da migliaia di anni fa; che fosse in una comunità isolata e protetta e separata dal mondo, con una forte identità. E quando cominci a ragionare in questi termini finisci proprio lì, in Sardegna. In quale altro luogo puoi avere la zona archeologica nuragica vicino a un castello medievale, a sua volta prossimo a rovine romane?!

TGM: L'altra ispirazione è il genere del giallo all'italiana. Che cosa succede in questi casi? Eravate in un periodo in cui guardavate quel tipo di film e

Wheels of Aurelia ha fondato un genere, quello del road game.

Milky Way Prince, la visual novel del giovane Lorenzo Redaelli co-prodotta con Santa Ragione.

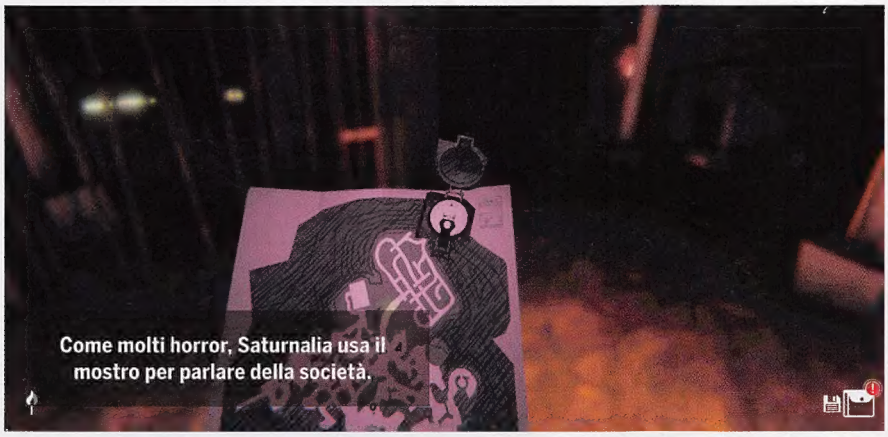
quindi il tipo d'atmosfera è finita nel gioco?
Pietro: In realtà è un po' il contrario, nel senso che guardandoli negli anni si stratificano delle sensazioni e ogni volta che ne vedi uno pensi, cavolo, sarebbe figo fare un gioco ambientato in queste location con quelle atmosfere. Poi è capitata l'occasione. Da quando abbiamo cominciato a parlare di horror nella mia mente il gioco aveva quell'estetica. Quindi dovendo creare un linguaggio visivo siamo andati a finire lì e nell'altra grande tradizione dell'horror italiano, quella di Dylan Dog, ovvero il disegno fatto a mano, dell'animazione e del retino.

TGM: Ok, sposto un attimo il focus delle domande. Su PC uscite in esclusiva su Epic Store: come mai? È una di quelle decisioni che rischia di farti nemica una fetta di giocatori.
Pietro: È una cosa veramente fuori dal mondo, io capisco assolutamente le esigenze di ciascuno, il potere di consumare (consumare una è una parola bellissima), però di fatto questo è intrattenimento, prodotto nel modo più conveniente e accessibile. L'interesse degli sviluppatori sicuramente è sempre di avere il proprio gioco su più piattaforme possibile, a patto di non compromettere l'esperienza, perché l'unica cosa che ci interessa è che questo lavoro di 5 anni arrivi a qualcuno. Dopodiché ci sono delle realtà molto chiare di fattibilità e di produzione che richiedono investimenti: Saturnalia è un gioco costoso fatto in 5 anni, circa 10-20 volte più grande di Wheels of Aurelia. E banalmente se Epic non ci avesse invitato all'esclusiva PC sulla loro piattaforma non avremmo avuto le risorse economiche per fare il gioco, quindi la scelta non è stata "Cosa ci conviene di più fare?", ma "Lo facciamo o non lo facciamo?". Bene, io sono grato comunque ad Epic perché non glielo dice nessuno di prendersi quei rischi. Se devo mettere questa cosa sul piatto con la necessità di installare un altro software per lanciare il gioco, non c'è storia.

SE EPIC NON CI AVESSE INVITATO ALL'ESCLUSIVA PC SULLA LORO PIATTAFORMA, NON AVREMMO AVUTO LE RISORSE ECONOMICHE PER FARE IL GIOCO

TGM: Per quanto mi riguarda trovo molto interessante scoprire cosa c'è dietro: magari serve anche a convincere qualcuno che ragiona per categorie stagne che c'è sempre una realtà un po' più stratificata e complessa alla base di certe decisioni.
Pietro: C'è poca gente nello spazio indie che fa questo lavoro per fare soldi; la maggior parte di noi non li fa e fallisce. C'è una fascia media che sopravvive e poi ci sono le eccezioni, ovviamente. Avere dietro di te una piattaforma che ti dice anche solo: "Guarda, se lo fai in esclusiva con noi ti garantiamo questo tipo di posizionamento, questo tipo di marketing o ti presentiamo come uno dei dieci giochi all'occhiello" fa tutta la differenza del mondo. Pensa anche soltanto a Gamepass: quanti giochi hanno permesso agli Studios di continuare il proprio successivo progetto perché sono stati inseriti all'interno di un sistema in cui non è completamente loro la responsabilità di arrivare a ogni singolo utente? Per chi fa prodotti come i nostri, particolari e un po' al di fuori dei generi consolidati e di tendenza, la curatela è fondamentale. Su Steam la curatela non esiste ed è tutto completamente derivato dalla valutazione algoritmica delle vendite. Inoltre lo store prende il tuo 30% del fatturato senza darti nulla in cambio. Questo crea un appiattimento della varietà di tipologie di gioco che possono emergere.

TGM: Mettendo un po' insieme tutte queste considerazioni: quant'è complicato sopravvivere come studio indie? E ci aggiungo: quant'è complicato farlo in Italia, dove il riconoscimento artistico e professionale è ancora complicato da ricevere?
Pietro: Per cominciare noi possiamo accedere a un certo numero di opportunità a livello europeo, che ovviamente come membri dell'Unione ci spettano. Il primo prototipo di Saturnalia è stato realizzato con un finanziamento al 50% di Europa Creativa. Certo, poi in Francia o in Danimarca ci sono iniziative più specializzate e noi potremmo migliorare. L'anno scorso è stato fatto il First Playable Fund, primo fondo italiano per lo sviluppo: a mio parere è stato realizzato in modo molto sbagliato perché non non si basa su regole rigorose per il controllo della qualità o della tipologia di progetti presentati. L'altra cosa che manca, secondo me, sono luoghi e momenti di confronto e aggregazione tra le diverse realtà che permettano lo sviluppo di una rete forte di contatti e magari anche la nascita di uno stile o di un un'identità. Quello dei videogiochi è di per sé un business pericoloso, perché non stai vendendo un bene necessario. Nel nostro caso il business è convincere la gente che il loro tempo libero merita di essere speso in questo modo.


Come molti horror, Saturnalia usa il mostro per parlare della società.

TGM: La metto sull'ironia con una battuta: anche voi però ci mettete del vostro! In un ambiente in cui nessuno cerca mai di prendere una posizione, voi invece seguite una linea che è molto precisa, ha un taglio prettamente politico; perché secondo voi gli altri se ne tengono così lontani?

Pietro: C'è un coefficiente di rischio più alto: nel senso che già stai facendo una cosa rischiosa e vai ad aggiungerci in più un altro tipo di rischio che moltiplica le tue possibilità di insuccesso, le difficoltà di essere capiti e distribuiti, eccetera; è un rischio che ti prendi se hai il privilegio di sapere che se anche fallissi oggi, lavori con gente talentuosa che può trovare altri lavori o che è in una situazione diciamo di tranquillità. Se la mia percezione del rischio fosse legata al mantenimento di persone al di fuori di me, magari mi prenderei anche rischi diversi. Poi purtroppo il mezzo arranca, fa fatica a svilupparsi, ci sono anche poche dimostrazioni di risultati importanti di giochi che trascendono appunto il genere tradizionale.

Lo speciale Sogni di Dylan Dog è stata una delle fonti di ispirazione (inconsce) di Saturnalia.

TGM: Qual è il vostro gioco a cui sei più affezionato?

Pietro: Abbiamo fatto per un Kickstarter di uno spazio coworking a Los Angeles (che poi non è stato realizzato, ma va beh) un gioco che si chiama Video Heroes, mai pubblicato, in cui gestisci un video noleggio e hai dei clienti che arrivano e ti chiedono: "Cerco quel film, quello con gli zombie, gli alieni, come si chiama?!". E tu hai una libreria di videocassette, puoi effettivamente prenderle, manipolarle e leggere le quarte di copertina e decidere cosa dare al cliente. Penso fosse un'idea carina: forse anche il fatto di non averlo mai sviluppato e finito gli conferisce anche tutto quel potenziale delle cose non fatte, dell'immaginario... invece sai, i giochi passati sono passati e quindi non ti ci riconosci più, perché non li faresti più così.

TGM: Quindi, abbiamo parlato dei giochi passati, di quello presente... c'è già quello futuro?

Pietro: Tempo fa abbiamo un pubblicato Milky Way Prince (recensito dal nostro Emanuele, agosto 2020, ndMario), una visual novel scritta-diretta-disegnata-musicata-programmata da Lorenzo Redaelli, giovane autore milanese. È stato il nostro primo esperimento non da publisher, ma da coproduttore. Praticamente abbiamo adottato il progetto, che è stato sviluppato da una persona che, nonostante fosse talentuosissima, non aveva la piena competenza tecnica per trasformare il suo lavoro in un prodotto vendibile. Nel futuro cureremo altri progetti di questo tipo, probabilmente prima di dedicarci al nostro nuovo grande progetto.

TGM: Infine ti lascio carta bianca, le ultime parole di TGM sono tue!

Pietro: Vorrei lanciare un appello agli appassionati di giochi, chiedendo loro di cercare di ricordarsi delle persone che ci sono dall'altra parte dello schermo e che hanno lavorato ai prodotti che loro amano od odiano. Siamo persone, con i nostri limiti, le nostre debolezze e la nostra limitata capacità di digerire e gestire emozioni e difficoltà. Per esempio, tendiamo a leggere ogni singolo commento, ogni singola recensione che viene scritta su quello su cui lavoriamo per anni e leggere su un tweet che il tuo è gioco è piaciuto o no può fare la differenza, soprattutto a secondo dei toni!

NB. Anche TGM ha le sue "esclusive temporali" solo per i lettori della rivista, proprio come questo articolo. Potrete leggere la versione estesa dell'intervista tra qualche settimana sulle pagine di thegamesmachine.it: non perdetela! ❑

THE GAMES machine

THE GAMES MACHINE
Dicembre 2022 – Mensile – € 5,90
N.395
Pubblicazione mensile registrata al Tribunale di Milano il 19/09/1988 con il n. 587
ISSN: 1129-2326
Num. iscr. al ROC: 26923

www.thegamesmachine.it

Aktia srl
www.aktia.it
Via Zante 21 - 20138 Milano

Direttore Responsabile
Oscar Maeran

Pubblicità
Download Pubblicità Srl
adv@thegamesmachine.it

Abbonamenti e arretrati
www.thegamesmachine.it/abbonamenti
abbonamenti@thegamesmachine.it
arretrati@thegamesmachine.it

Redazione
redazione@thegamesmachine.it

Stampa
Graphicscalve spa
Via Dei Livelli di Sopra, 6/a
24060 Costa di Mezzate (BG)

Distributore
So.Di.P. S.p.A.
Via Bettola, 24
20092 Cinisello Balsamo (MI)

Copyright Aktia S.r.l
Aktia S.r.l. è il titolare esclusivo di questa testata e di tutti i diritti di pubblicazione e diffusione in Italia. L'utilizzo da parte di terzi di testi, fotografie e disegni, anche parziale, è vietato. L'Editore si dichiara pienamente disponibile a valutare - e se del caso regolare - le eventuali spettanze di terzi per la pubblicazione di immagini di cui non sia stato eventualmente possibile reperire la fonte. La redazione controlla scrupolosamente l'origine dei materiali pubblicati, nel rispetto del diritto d'autore e di riproduzione. Chiediamo scusa se qualcosa è sfuggito e invitiamo gli aventi diritto a inviarci una segnalazione a info@aktia.it.

Informativa e Consenso in materia di trattamento dei dati personali.
Nel vigore del D.Lgs 196/03 e dal nuovo Regolamento Europeo n. 679/2016 in materia di protezione dei dati personali il Titolare del trattamento dei dati personali è Aktia S.r.l. (di seguito anche "Aktia"), con sede legale in Milano, Via Zante 21. La stessa La informa che i Suoi dati, eventualmente da Lei trasmessi ad Aktia, verranno raccolti, trattati e conservati nel rispetto del decreto legislativo ora enunciato anche per attività connesse all'azienda. La avvisiamo, inoltre, che i Suoi dati potranno essere comunicati e/o trattati (sempre nel rispetto della legge), anche all'estero, da società e/o persone che prestano servizi in favore di Aktia. In ogni momento Lei potrà chiedere la modifica, la correzione e/o la cancellazione dei Suoi dati ovvero esercitare tutti i diritti previsti dagli articoli sopra esposti mediante comunicazione scritta ad Aktia e/o direttamente al personale Incaricato preposto al trattamento dei dati. La lettura della presente informativa deve intendersi quale presa visione e l'invio dei Suoi dati personali ad Aktia varrà quale consenso espresso al trattamento dei dati personali secondo quanto sopra specificato. L'invio di materiale ad Aktia deve intendersi quale espressa autorizzazione alla loro libera utilizzazione da parte di Aktia per qualsiasi fine e a titolo gratuito, e comunque, a titolo di esempio, alla pubblicazione gratuita su qualsiasi supporto cartaceo e non, su qualsiasi pubblicazione e Paese del mondo.

UltraGear™

QHD

IPS 1ms GtG

Be The Game Changer

Completa il tuo setup gaming con la serie GP850 di LG.
Con 1ms GtG, 180Hz e compatibilitá G-Sync
su pannello Nano IPS Quad HD, avrai al tuo servizio
il meglio della tecnologia per vincere la battaglia.

*Le immagini sono simulate

LG Life's Good

UltraGear™

thermaltake

ATX 3.0 & PCIE GEN 5.0 READY

10 YEAR Warranty

80 PLUS GOLD

TOUGHPOWER GF3

1650W | 1350W | 1200W | 1000W | 850W | 750W

Power Up
the Next Generation